GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MAGGIO L. 9.900 - €5,11

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO! BLOOD 2

www.dailyradar.it

ANTEPRIMA! JUDGE DREDD
Il giudice che non ammette ricorsi

PROVATO! SERIOUS SAM
Divertente, immediato, frenetico!

SFIDA! DESPERADOS AWAY TEAM
Commandos ha fatto scuola. Riusciranno a superare il maestro?

PROVATI!
TRIBES 2
NBA 2001
SETTLERS 4
EXCALIBUG
STAR TREK: AWAY TEAM
DESPERADOS
EVIL ISLANDS
HIRED TEAM
SERIOUS SAM
BLOOD & LACE
LA LEGGENDA DEL PROFETA E DELL'ASSASSINO
ORIGINAL WARS
FALLOUT TACTICS
BATTLE FOR NABOO
ADVENTURE PINBALL
EUROPA UNIVERSALIS

RISOLTI!
TOMB RAIDER CHRONICLES (terza parte)
STUPID INVADERS

future media italy
Media with passion
9 771125 601007 10005

SOMMARIO

BLOOD 2 GIOCO COMPLETO!

Questo mese, Giochi per il Mio Computer regala un fantastico e adrenalinico gioco d'azione 3D, il mefistofelico e distruttivo *Blood 2*!

SPECIALI

48 Ormai i giochi di ruolo online hanno conquistato migliaia di fan nel mondo: *Anarchy Online* promette però di portare una vera ventata di novità!

40 *Operation Flashpoint* non è solo l'ennesimo simulatore militare 3D, ma molto di più: corriamo a scoprire tutto su questo promettente titolo!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
NUMERO 51
MAGGIO 2001

SCOOP

ANTEPRIME

RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

Serious Sam - pag. 80

NBA 2001 - pag. 84

Away Team - pag. 88

Fallout Tactics - pag. 96

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Il Pulcino di Trieste" Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
"I Cavalieri che fecero l'impresa (di finire la rivista)" Rovati
Mike "Cocco" Ortolani

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Patch di Commandos" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaolo "Provo I CD di Commandos" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alessandro "Gambadilegno" Polli, Claudio "DVD trader" Tradardi, Francesco "Tu vo' fa' l'americano" Alinovi, Stefano "CD stealer" Merlini, Alessandro "Futurshow" Galli, Luca Spinelli, Gianluca "Data di consegna" Loggia, Andrea "Poster" Maderna

IMPAGINAZIONE
Davide "Sveglia" Candiani

AREA CD
Giuseppe "Io non vedo", Roberto "Neanch'io" Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

FOTOGRAFO Maurizio "Matrimonio" Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Paolo "Quesito con la Susi" Dente, Marcello "Stai Punito" Crillo, Simone "Guida Tomb Raider" Bechini, Marco "Pool" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Cellulare, sì ma usalo!" Sabetta, Roberto "Irlanda" Camisana, Matteo Pavesi, Fabio "Chat telefonica" Paglianti, Yuri Abietti, Luca Chichizola, Federico Peyrani, Gabriele "DBM" Stanchi, Vincenzo Beggio, Silvia Mungo, Alessandro Stanchi, Mauro "ICQ" Buti

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
RESPONSABILE Costantino Cialfi
SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci
EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Garzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetta
COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri
COORDINAMENTO PRODUZIONE Francesca Brenci
PRODUZIONE Luigi Canton, Federica Rossi
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini
Pubblicazione mensile registrata il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Abbonamenti annuali L. 103.000 c/c postale n 43950203
Per informazioni e comunicazioni telefonare allo 039/838285
oppure inviare un fax allo 02/26005520

Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800; Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese
FOTOLITO Yellow & Red, Milano
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine,

Accertamento ADS il 9-12-1998

Media with passion
Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc soddisfa i bisogni d'informazione di gruppi di persone che condividono una passione. Il nostro obiettivo è quello di rispondere alla loro passione realizzando riviste e siti Internet di eccellente qualità. La nostra strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: oggi pubblica 130 riviste, 21 network online, oltre 25 siti Internet e ha più di 1900 dipendenti dislocati negli uffici di Bath, Londra, San Francisco, New York, Milano, Monaco, Parigi, Rotterdam.

The Future Network plc è quotata dal 25 giugno 1999 alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath • Londra • Milano • Monaco • New York
Parigi • Rotterdam • San Francisco

PASSIONE E VIDEOGIOCHI

Quando questo numero raggiungerà le edicole, al Palazzetto dello Sport di Firenze un paio di migliaia di videogiocatori da tutta Italia staranno per sfidarsi all'interno di [ITA]LiAN Party, il più imponente evento multigiocatore mai realizzato nel nostro Paese. Come avevamo anticipato il mese scorso, la redazione di GMC ha deciso di sponsorizzare la manifestazione e documenterà il torneo nei prossimi numeri.

Perché abbiamo deciso di legare il nostro marchio (e quello di DailyRadar.it) all'[ITA]LiAN Party? Possiamo ricondurre tutto al motto della nostra azienda, che fa bella mostra di sé sulle nostre copertine: "Media with passion" – che potrebbe essere tradotto con "Informazione con passione". La passione è un elemento fondamentale per poter realizzare una rivista di videogiochi, lo staff di GMC ne ha da vendere e così crediamo anche tutti gli entusiasti del multiplayer. Come spiegare, altrimenti, la disponibilità a sobbarcarsi un viaggio, a volte di diverse centinaia di chilometri, solo per poter sfidare altri giocatori conosciuti virtualmente sulla Rete? E ancora, come spiegare la volontà di condividere il frutto del proprio lavoro durante il tempo libero, che ha portato alla ribalta il fenomeno dei "Mod", vere e proprie creazioni originali che infondono nuova linfa in giochi già pubblicati da diversi mesi? La risposta a questi interrogativi è tutta racchiusa in quella parola di otto lettere: passione.

La stessa passione che la redazione di GMC mette nella realizzazione della rivista, per essere sempre più vicina ai propri lettori e ai loro desideri. Vorrei ringraziare loro per l'impegno e tutti i lettori che ci danno fiducia da anni: la passione c'è, siatene certi!

Speriamo di vederci a Firenze, a tutti gli altri un appuntamento al prossimo mese con molte sorprese e un altro gioco completo in regalo.

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN ALTRO SPLENDIDO GIOCO COMPLETO IN REGALO!

IN BREVE

Voi che scuole avete fatto per arrivare fino a questo punto?
Francesco

Non abbastanza, secondo mia madre.

Cara Nemesis,posso sperare di trovare *Syndicate Wars* in regalo con uno dei prossimi numeri di GMC?
Chianese

L'idea non è male, *Syndicate Wars* e un gioco storico, seppur forse non famosissimo. Diciamo che ho provato a girare il suggenmento ora stiamo a vedere .

O dea Nemesis, ascoltami! Puoi pubblicare la mia email (è la mia prima: nessuna scommessa!) nello spazio "In breve"? Grazie! By GogetaSS3

Ehm. *Quale* email?

Cara Nemesis,
Oltre a lodare tanto la vostra rivista, vorrei vedere pubblicata la mia e-mail nella sezione "In breve" (non ti preoccupare non ho fatto una scommessa). Sarei interessato a fondare un mio vero e proprio clan di *Unreal Tournament* e trovare altri che ne vogliano far parte e la pensano come me. Grazie in anticipo
marucchi@rdn.net

Okay, alla seconda ho capito - vi siete accorti che le scommesse non mi piacciono... Vabbè, ti

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 122. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremedia italy.it!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

Anche se solo con il passare del tempo ne abbiamo scoperto tutti i pregi, *Deus Ex* ci è piaciuto fin dall'inizio.

ERA BELLO FIN DALL'INIZIO, COMUNQUE

Solare Nemesis (ho pensato che fosse il complimento più bello che ti potessi fare con l'avvicinarsi della primavera), sono un vostro affezionato lettore e vorrei esprimere la mia opinione sul dibattito proposto nell'editoriale del numero di febbraio.
Io penso che sia meglio una recensione precisa, anche se un po' in ritardo, rispetto a una più sommaria ma veloce. Un esempio giusto è *Deus Ex*: sfogliando e mettendo a confronto numeri di GMC di più mesi consecutivi sono arrivato alla conclusione, correggimi se sbaglio, che *Deus Ex* non sia stato apprezzato fino in fondo dall'inizio. Infatti è un gioco che ha avuto "solo" 8, e che solo un paio di mesi dopo avete aggiunto nei parametri e nei giochi più giocati in redazione, ponendolo spesso come paragone nelle recensioni.
Invito gli altri lettori a continuare il dibattito.
Ti ringrazio anticipatamente per avermi "ascoltato" (nonostante la lunghezza della lettera), salutami tutti gli "individui" della redazione, un BACIONE (solo a te ovviamente)

Pasqui

Premesso che mi tengo il bacione per me (chiaramente!), credo che tu abbia più o meno ragione a proposito di *Deus Ex*, ma credo che il motivo non sia una prova iniziale approssimativa, bensì la complessità del gioco. Un po' come certi film, o certi libri, *Deus Ex* sembra certamente bello fin dall'inizio, ma non una "pietra miliare" - eppure, man mano che passa il tempo e che si gioca ad altro, si ritorna con il pensiero ad alcune delle caratteristiche del gioco della Ion Storm, e si nota come sono rimaste un caso isolato nel panorama videoludico. E il "voto" non scritto che gli si dà nei ricordi si alza...

È COLPA DELLA SOCIETÀ?

Cara Nemesis, io sono del parere che la violenza dei videogiochi sia causata dalla società, in altre parole da tutto quello che ci circonda... È questo che in qualche modo influenza l'autore sulla scelta tra fare un gioco intelligente o uno violento...
È come se la violenza, al giorno d'oggi, venisse considerata di "moda", o necessaria per fare un bel gioco che ci stupirà o che farà milioni e milioni di copie vendute. Tutti quei giornalisti che si mettono contro i videogiochi mi fanno rabbia perché mi chiedo: non hanno niente altro di cui occuparsi? Devono proprio trattare di argomenti come quelli, quando potrebbero fare molti più ascolti parlando dei veri problemi della terra, ad esempio l'inquinamento, il disboscamento, lo sfruttamento del suolo a monocolture che rovina la vita di MIGLIAIA dico MIGLIAIA di indigeni ecc ecc... Se qualcuno volesse parlarmi di quello che ho scritto mi si può trovare nella chat di Atlantide verso le 8:15.
Qui chiudo la lettera e me ne vado a

giocare con le "schifezze" che ho nel mio computer, porgendovi tanti saluti e un bacione a tutte le ragazze che leggono questa rivista compresa TE.

Figu
danilo.mirtillo@tin.it
PS: Qualcuno vorrebbe corrispondere con me? (ragazze dal 14 in giù)

La tua analisi è interessante – ma credo che ci sia un errore nel rapporto causa-effetto. Se non fraintendo, tu ritieni la società e la cultura attuali responsabili della violenza nei videogiochi e negli altri mass-media; io penso invece che tutto il problema nasca dal fatto che la violenza è un istinto dell'uomo. In fondo, fino a poco tempo fa, chi non era violento, difficilmente trovava da mangiare – essere vegetariani ora è una scelta, essere vegetariani diecimila anni fa era una maledizione. Io credo semplicemente che la storia dell'umanità sia una eccellente dimostrazione che la violenza è indipendente dalla cultura, dalla religione, dalla moda e da tutto quanto il resto. Spero che in futuro riusciremo ad abbandonare l'eredità dei nostri avi cacciatori, ma per ora sono convinta che negarla serva solo a inventarsi delle scuse. Detto questo, sono completamente d'accordo sul fatto che ci sarebbero sempre cose più serie di cui occuparsi piuttosto che "sparare agli zombi farà diventare violenti?", ma forse non tutti la pensano così...

Il dibattito sulle possibilità dell'attesissimo *Origin* è più vivo che mai.

UN VIRUS CHIAMATO CONSOLE
Ciao divina Nemesis, voglio raccontarti una storia...

IN BREVE

salvi giusto per il clan di *UT* Buona fortuna!

Sublime Nemesis,
ti volevo chiedere se, quando Anna Falchi e Megan Gale ti permetteranno di fare il calendario, potrò venire a farle io le foto.
We®g®x In©o®p...
inte®p®i©e

Ti asseconderei volentieri, ma il mio fotografo è molto geloso. Forse avrai più fortuna con Anna e Megan .

Cara Nemesis,
Secondo me, l'impossibilità di acquistare videogiochi vietati da parte dei minorenni non fa altro che aumentare la pirateria. Se un minore è interessato a un videogioco, che però è vietato a quelli della sua età, è costretto a ricorrere alla pirateria, rendendo inutile il divieto del gioco.
Ciao Matteo
matros86@libero.it

Matteo, il punto che sollevi è piuttosto interessante, e direi anche condivisibile – personalmente non sono favorevole all'introduzione di "divieti" veri e propri, mentre trovo giusto mettere in bella vista le indicazioni sull'età consigliata e su eventuali contenuti non adatti a tutti.
D'altro canto, se dovessero venire introdotti limiti di età fissi sui giochi, gli spacciatori di software pirata commetterebbero due reati nel venderlo a minori e sai com'è andata con Al Capone...

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

UN PAIO DI CONSIDERAZIONI
Ciao a tutta la redazione e complimenti per l'ottimo lavoro che svolgete per fornirci una rivista bella e completa.
A lungo ho letto, analizzato e interpretato, le missive a voi giunte riguardanti i presunti problemi derivanti dall'eccessiva esposizione ai videogiochi, e ho capito una cosa molto importante: la realtà sta inquinando la mia vita di videogiocatore.
In fin dei conti, la realtà è semplicemente tutto ciò che ci permette di interfacciarci con i nostri simili senza essere considerati "matti".
Giocatore per scappare da una quotidianità troppo difficile da vivere? Sì, è vero, come è vero che adoro leggere libri di tutti i tipi, basta che mi facciano evadere e sognare. Vivere coscientemente un sogno non è poi così diverso dall'osservarlo incoscientemente, sempre che lo si sappia scindere dalla realtà.
Anni fa, era pericoloso per un bambino guardare la televisione più di 3 ore al giorno (poco importa se in quelle 3 ore vedevi le violenze più atroci delle quali sono capaci i nostri simili). Oggi il demone TV ha dovuto lasciare il posto al demone videogioco, che tra l'altro nella maggior parte dei casi ci permette di interagire e non di subire come dei fessi.
Non mi pare che qualcuno abbia mai criticato i giochi-passatempo pre-computer...
Mi sarebbe piaciuto chiudere qui, ma purtroppo in questi giorni si sono verificati degli episodi decisamente tragici, che hanno nuovamente acceso la polemica sulle forme di intrattenimento violente come... i VIDEOGIOCHI! Stranamente questa volta i videogiochi sono stati associati ai film, ai servizi del telegiornale e alla pubblicità di

Fiorello (quella dove, a causa dell'aumento del canone, pianta un coltello nella fronte di una ragazza).
Un bambino ha preso l'ispirazione dallo spot e ha tirato un coltello alla madre (per fortuna mancandola), scatenando così l'orrore dell'opinione pubblica contro lo spot incriminato. Quello che mi fa più riflettere è che tutti hanno condannato lo spot, senza soffermarsi sulla svista della madre, che ha permesso al figlio di 3 anni di arrivare a prendere un coltello. Ma se una distrazione come quella di questa mamma può capitare a chiunque, la colpa di chi è? Le disgrazie purtroppo capitano, ma quello che più mi da fastidio è il voler colpevolizzare a ogni costo qualcosa o qualcuno, per poter giustificare degli episodi che non vorremmo mai vedere, e i videogiochi ne sono un esempio splendido. Magari diranno che tutti quei signori che allo stadio si massacrano allegramente con grande sfoggio di civiltà sono, nella stragrande maggioranza, videogiocatori incalliti...
Ciao a tutti e buon lavoro.
pica10

Carissimo Pica10, ho dovuto potare selvaggiamente la tua splendida, ma lunghissima, lettera, e me ne dispiaccio assai. Per cercare di farmi perdonare, limito al minimo la mia risposta e ti lascio lo spazio che meriti.
Trovo che tu abbia ragione su entrambi i punti – sia sui videogiochi come "mezzo di fuga", sia sulla necessità di colpevolizzare qualcuno o qualcosa per ogni tragedia. In fondo, siamo fatti così: l'uomo è troppo vicino alla perfezione per accettare di avere difetti – e allora si cercano le cause esterne, e si sfugge alla realtà.
Accidenti, come sono pomposa...

Tempo fa uscì una cosa chiamata PlayStation, poi seguirono le sue innumerevoli colleghe, dal Nintendo 64 alla nuovissima PS2...
Nessuno poteva sapere che quel giorno avrebbe segnato la fine di un'era di giochi sul PC...
Purtroppo, i giochi per computer diminuiscono in continuazione e quelli per console aumentano; la verità è che oramai i videogames solo per PC si contano sulle dita delle mani! Per esempio il grandissimo *Final Fantasy*. Conosciamo *FFVII* e *FFVIII* sia per PS che per PC, ma non si sa se i prossimi episodi saranno trasferiti dalla famosa console ai nostri computer (riguardo a questo chiedo lumi alla nostra amata e bellissima Nemesis).
Cosa possiamo fare noi piccoli spaesati consumatori ? Le console sono dei virus che hanno insidiato le nostre amate macchine ? Ci avviamo forse verso un'era in cui giocheremo solo con una PS2 o con l'XBOX?
Maurossj85@libero.it

Non ti preoccupare, non ti preoccupare. Le console hanno molti vantaggi rispetto al computer (in particolare per gli sviluppatori) – ma il PC continua e continuerà a essere il mezzo che offre più libertà sotto tutti i punti di vista, nonché quello che si evolve più rapidamente. Insomma, anche se, come prevedibile, le console della nuova generazione dovessero imporsi e conquistare fasce di mercato superiori, sarebbe solo questione di tempo prima che il PC rimonti e le riconquisti, come è già successo più volte. Almeno, spero...

MITOLOGIA PROSSIMA VENTURA
Bellissima Nemesis,
anch'io come SUCHOPAREK ho letto l'articolo su *UO: Origin* e credo che l'idea di incentrarlo su delle profezie rivolte a un giocatore sia buona, ma non sarebbe leale. Mi spiego meglio, se un giocatore che è entrato per la prima volta viene attaccato da qualcuno dai poteri sovrannaturali, non può avere speranze di vittoria. Allora, perché non mettere a disposizione una quindicina di divinità con particolarità diverse? Ogni giocatore potrebbe scegliere di essere devoto a un certo dio, il quale gli assegna poteri speciali e gli ordina di portare a termine delle missioni. Il gioco sarebbe aperto a tutti, e un giocatore appena entrato devoto a un dio, ad esempio Nettuno, che viene sfidato da un discepolo di Giove potrebbe vincere o perdere, a seconda dei suoi poteri e delle sue abilità. Quella che vi ho descritto è una piccola parte della trama che ho in mente (del resto come quella di SUCHOPAREK).
Grazie
Valerio

L'idea è buona, ma mi sembra più adatta a un gioco stile *Quake* che a un "mondo permanente" stile *Ultima*. Però mi è venuto in mente che non dovrebbe essere troppo complicato contattare i gestori di un server non ufficiale di *UO* (ne avevamo

Conflict Desert Storm promette di essere emozionante. Il curriculum degli sviluppatori (*Warzone 2100*) ci fa ben sperare...

pubblicata una lista qualche mese fa) e suggerire loro l'idea. Certo, si tratterebbe di *UO* e non di *Origin*, però potrebbe essere un buon punto di partenza per valutarne l'efficacia - e chissà mai che non porti a qualcosa...

QUALCHE DOMANDA
Carissima e splendida Nemesis, ti scrivo questa mail per fare i complimenti a te e a tutti quelli del gruppo che contribuiscono alla rivista.
Avrei un paio di domande alle quali vorrei che tu rispondessi dall'alto della tua sapienza:
1) Ho avuto in dono recentemente *Civilization II: Test Of Time*, in quale ordine sono usciti i giochi della serie?
2) Ci sarà un seguito per *Shogun: Total War*?
3) Che fine ha fatto *Warzone 2100*? Non ci sarà un seguito?
4) Esiste un sito dedicato alla vostra rivista?
5) Vorrei creare un sito web, quanto mi costa un dominio? Ci sono dei portali che offrono la possibilità di pubblicarne gratis? Che programmi mi consigli per sviluppare un sito? Vorrei ringraziarvi di esistere e continuate ad andare avanti così!
Davide

Caro Davide, lo spazio stringe e passo subito alle risposte:
1) L'ordine dei giochi della "serie" (nel senso più ampio) è: *Civilization*, *Civilization 2*, *Civilization II: Test of Time*, *Civilization: Call to Power* e *Call to Power 2*. Aggiungo anche che, entro fine anno, dovrebbe uscire *Civilization 3*, realizzato dal mitico Sid Meier;
2) Più che un seguito, per ora ci sarà un'espansione, *Mongol Invasion*, in cui (al contrario di quello che è successo storicamente) i Mongoli riescono a superare lo sbarramento di navi giapponesi e invadono l'Impero Nipponico (intorno al 1600);
3) Apparentemente no, però lo stesso team di sviluppatori sta producendo *Conflict Desert Storm*, un titolo strategico che eredita alcune delle caratteristiche di *Warzone 2100*, seppur in una ambientazione più realistica - in questo stesso numero troverai un'anteprima;
4) Pur non essendo esattamente dedicato alla nostra rivista, Daily Radar (http://www.dailyradar.it) è ben fatto, divertente e, soprattutto, collaboriamo anche noi di GMC...
5) Non so se ti convenga pensare subito al dominio, per il quale dovresti sborsare attorno alle 70.000 lire all'anno - inizia con una delle pagine messe gratuitamente a disposizione degli utenti da tutti i maggiori provider (o da una delle numerose comunità online) e scopri se ti piace... Per quanto riguarda i programmi, non saprei darti delle indicazioni credibili - tuttavia, puoi provare a usare FrontPage Express, che è gratuito e può essere installato insieme a Internet Explorer.

Le battaglie epiche di *Shogun: Total War* ritorneranno in *Mongol Invasion*, e saranno ancora più spettacolari.

IN BREVE

Ciao bellissima Nemesis, volevo porti una domanda riferita al futuro: vorrei entrare a far parte dell'arcano mondo di coloro che lavorano nella vostra redazione; quali sono i requisiti necessari per poter aspirare a ciò? Cosa dovrò fare? Premetto che ho 17 anni perciò questa domanda è a livello teorico-futuristico (termine alquanto insulso).
ti prego di pubblicarmi e di rispondere.
ciao Dea della bellezza!!
Alessandro

"Dea della bellezza"? Non è che ti stai confondendo con mia cugina Afrodite? Beh, comunque: non sono necessari requisiti particolari per mettersi a scrivere di videogiochi - basta conoscere bene l'argomento e saper scrivere in italiano. Il resto, è solo questione di buona volontà.

La violenza nasce in casa e più precisamente nelle famiglie si è mai vista, infatti, una persona di buona famiglia andare in giro insultando e picchiando gente solamente perché questi non gli erano simpatici?
Christian Capuani
christiancapuani@libero.it

Temo che il pedigree dell'individuo abbia poco a che fare con la propensione alla violenza - se non sbaglio, la maggior parte dei regnanti della storia sono stati piuttosto truci, e direi che più "di buona famiglia" di così...

All'indirizzo http://utenti.tripod.it/otakushard si può trovare un bellissimo shard non ufficiale di *Ultima Online*, ispirato ai "Cavalieri dello Zodiaco".
Purtroppo, al momento si può giocare solo quando i GM sono online, ma stiamo cercando qualcuno disposto a farci da host...
Andrea
giason@inwind.it

Caro Andrea, segnalo volentieri la vostra iniziativa, e spero che qualcuno decida di darvi lo spazio che meritate.

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura?
Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano**.

In questo punto del gioco, dovremo fare molta attenzione al serpente! Sarà necessario correre, saltare, e sparare molto velocemente!

TRUCCO DEL MESE

COMMANDOS
Il gioco che abbiamo regalato il mese scorso ci fa impazzire? Selezioniamo dal menu principale del gioco l'opzione "Nuova Partita", e successivamente "Password". A questo punto utilizziamo i seguenti codici per raggiungere il livello desiderato senza colpo ferire:

Livello 2: YJJXB
Livello 3: 4FQ8F
Livello 4: 5DNCQ
Livello 5: 655TL
Livello 6: AT1WN
Livello 7: O9VJ8
Livello 8: WQ9XB
Livello 9: Q2AXT
Livello 10:TUGPD
Livello 11:9WODW
Livello 12:UVHDC
Livello 13:FBK48
Livello 14:WA8DW
Livello 15:KEWD3
Livello 16:R7IP3
Livello 17:FXIMV
Livello 18:ZZMJV
Livello 19:8HCWN
Livello 20:C7KWW

Ecco un altro trucchetto: digitiamo "1982 GONZO " durante la partita e avremo abilitato una funzioni particolari:

SHIFT+V : Per attivare tutte le griglie indicanti il campo di vista degli avversari, la gittata dei loro colpi etc.
SHIFT+X : Per teletrasportare il personaggio selezionato (verrà posto esattamente dove si trova il cursore del mouse)
CTRL+I : Per attivare l'invincibilità
CTRL+SHIFT+N : Per finire la missione.

REVENANT

B Sono Giorgio, un vostro lettore da un po' di tempo e ora vi chiedo un piccolo grande aiuto. Sono bloccato in *Revenant* della Eidos. Sono alla fine del livello "Slave Camps". Ho parlato con Drughs e ho detto che Sabu è morto. Proseguendo e superando la Stanza della Guardia dovrei arrivare su un teletrasporto, verso il prossimo livello. Ora però sono bloccato!
Aspetto una vostra risposta e un aiuto! Salutoni,
Giorgio Lupatin, Padova

R Giorgio, se hai fatto tutto bene fino a qui, dovresti aver rubato una chiave che apre quella porta. Possiamo quindi continuare, usare il teletrasporto e trovare Jhaga. Nel livello *Nahkratoth Lair*, dovremo stare attenti ai nemici e seguire i passaggi dettati dai teletrasporti. Nella stanza grande incontriamo Jhaga. Chiediamogli di aiutarci a trovare Yhagoro: la sua risposta non è soddisfacente. Diciamogli che cercheremo Andrea e faremo di tutto per uccidere Yhagoro. Alla fine, lo scontro è inevitabile: Jhaga è uno stregone potente, ma assaggerà presto la nostra magia e la nostra spada. Terminato lo scontro, verremo trasportati via e incontreremo Andrea. Dopo che se ne sarà andato, potremo rovistare nei bauli: rinverremoo una pergamena con informazioni importanti su alcune formule magiche e su un potente talismano. Torniamo verso il ponte. Incontreremo uno scheletro su un trono e verremo attaccati perdendo conoscenza. Ci ritroviamo all'esterno della caverna di Olihoot. A un certo punto, arriverà Sardok. Abbiamo bisogno del suo potere per raggiungere l'Anserak e affrontare Yhagoro. Torniamo a Misthaven per cercare nuovi oggetti e rifornirci.

FINAL FANTASY VIII

B Per favore aiutatemi in *Final Fantasy VIII*. Dopo aver sconfitto la maga Edea, sto cercando disperatamente la Nave dei Semi Bianchi. Ho guardato proprio dappertutto, consultato la mappa, ma non ho trovato nulla. Un amico che ci sta giocando mi ha detto che è vicino alla casa di Edea (l'orfanotrofio), ma questa indicazione non mi è di nessuna utilità. Cosa devo fare?
Giovanni Re, e-mail

R Caro Giovanni, in effetti il tuo amico ha ragione! Andiamo all'orfanotrofio e chiediamo alla coppia (felice!) della nave, poi dingiamoci verso la piccola baia vicino all'orfanotrofio. Cerchiamo lì e troveremo la nave.

Sempre a proposito di questo gioco pubblichiamo un aiuto inviatoci da **Massimo**, che ringraziamo!
Carissima e bellissima Nemesis, col mio grande intuito ho scoperto un trucchetto semplice ed efficace. Per prima cosa si deve catturare un Chocobo senza farsi aiutare dal moccioso, quindi bisogna uscire dal gioco ed entrare nel Chocobo World, per raccogliere quanti più oggetti possibili. Quando avremo raccolto abbastanza oggetti,

LA PAROLA A VOI

A volte arrivano in redazione quesiti particolari. Questa rubrica ospiterà le loro richieste se vogliamo aiutare chi è rimasto bloccato, possiamo scrivere a Botta & Risposta - La parola a Voi; le risposte migliori verranno pubblicate ogni mese!

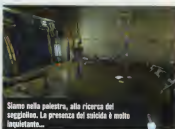
R Riccardo Moscone, sul numero di aprile 2001 di GMC ha chiesto aiuto per il gioco *Nightlong*. Ha risposto per noi **Alessia Galli** da Cervignano. "Siamo praticamente alla conclusione. Eva ci ha dato un pezzo di codice per la cassaforte. Guardiamo il cadavere della guardia e prendiamo il laser. A questo punto, con molta attenzione, guardiamo le lavagne nel laboratorio, i disegni e i numeri. E' un giochino enigmistico abbastanza comune, dove a ogni simbolo corrisponde un numero. Ad esempio, la busta rovesciata vale "1", il quadrato "2", il rombo pieno "5", il cerchio "0" etc etc.
Sulla lavagna c'è quindi scritto: 105 x 85 - 8925 + 5025 = 13950. Utilizziamo questo dato con quello fornitoci da Eva e otteniamo così la combinazione finale che è 9-5-8-3-2-0. Così arriviamo alla scena finale".

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - MARTIAN GOTHIC

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre.

D Sono un'affezionata lettrice, sto impazzendo per procedere in *Martian Gothic*. Usando Kame, uscita dalla sala di decontaminazione, trovo una stanza chiusa a chiave e una paratia, sono entrata nella stanza ricreativa e nella stanza del computer (qui non ho trovato la soluzione per la parola AKARAK)

PAM, Bologna

R Cara PAM (Pamela?!?) di Bologna non è un quesito facile. ..ma siamo qui per questo! Passiamo il controllo a Kame e prendiamo la spazzola elettrica e il cartellino viola. Nascondiamo lo spazzolone nello sgabuzzino e mettiamo il cartellino sulla porta, per poter entrare nello studio/ biblioteca. Andiamo verso la scrivania e apriamo i cassetti con la chiave presa poco prima nella scatola dei dischi. Prendiamo la chiave blu e andiamo al computer. Salviamo. Leggiamo i tre report e sfogliamo un po' tutti i file. Usciamo e evitiamo lo zombi. A questo punto, riponiamo tutti gli oggetti che troviamo dove abbiamo messo lo spazzolone e andiamo verso l'estremità della sala, dove troviamo una porta chiusa da una serratura elettronica a combinazione. Usiamo qui il codice che Kenzo ha trovato in bagno e finalmente raggiungeremo il giardino botanico!

Siamo nella palestra, alla ricerca del seggiolino. La presenza del suicida è molto inquietante...

specialmente quelli di classe A,dobbiamo copiare il file chocorpg, situato nella cartella Save di *FFVIII*, in un'altra cartella (che non dobbiamo chiudere). Quindi, possiamo giocare con *FFVIII* andare su Salva, Chocobo World, e far tornare a casa il nostro chocobo, che ci darà degli oggetti. A questo punto, dobbiamo uscire dal menù e premere ALT+TAB per tornare a Windows senza chiudere *FFVIII*. Copiamo il file chocorpg dalla cartella che abbiamo scelto alla cartella SAVE di *FFVIII*. Possiamo ripetere il procedimento quante volte vogliamo per ottenere infiniti oggetti.

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

D Carissima Nemesis, sono un tuo ammiratore (peccato che nella pagina "La Posta in Gioco" mettiate sempre la stessa fotografia). Nemesis solo tu mi puoi aiutare. Possiedo da qualche tempo *Indiana Jones e la Macchina Infernale* e posso dire che me la cavo, sono arrivato al livello 10. Dopo aver preso il pezzo di Azerim e quindi liberato il serpente gigante, non riesco a recuperare i cristalli di ghiaccio. Sono disperato vi prego: aiutatemi! Meno male che ci sei tu Nemesis!

Plack, Milano

R Caro Plank (qualcosa mi dice che non sia il tuo vero nome ...), complimenti per essere arrivato fin qui senza aiuti! Per proseguire dobbiamo uccidere i serpenti e salire per le scale: ecco la piramide. Scacciamo il leopardo e prendiamo l'erba medicinale vicino alla base delle scale della piramide. Saliamo e prendiamo l'idolo d'oro. Siamo all'interno della piramide. Dobbiamo sconfiggere il terribile serpente gigante. Per riuscirci, usiamo gli spuntoni che escono dal pavimento e vengono attivati dalle mattonelle a pressione che troviamo agli angoli della stanza superiore. Per raggiungerla, dobbiamo levitare usando la parte di Azerim vicino ai cristalli blu. Continuiamo a salire/attivare/colpire circolarmente per i quattro punti, evitando anche i serpenti che ci vengono lanciati contro. Non è facile: proviamo e riproviamo. Per aprire i cancelli, dobbiamo accendere le torce all'ingresso con l'accendino. Per prendere il pezzo di Azerim, usiamo il pezzo di Taklit. Morto Quetzalcoatl si aprirà un passaggio. Levitiamo usando il pezzo di Azerim sotto il cristallo blu corrispondente al passaggio appena aperto. Usciamo. Volodnikov ci catturerà rubandoci ogni nostro avere. Così finisce questo livello. Il prossimo, livello 11: V. I. Pudovkin, è pieno di nemici e tesori da raccogliere, ma allo stesso tempo abbastanza corto. Non abbiamo più alcun oggetto, nè i pezzi raccolti con fatica, nè le armi. Ricordiamo che, per affrontare i nemici, spesso la soluzione migliore è usare il pezzo di Taklit (una volta ritrovato!). Bussiamo alla porta per richiamare la guardia. Poi saliamo sul letto e apriamo il condotto di ventilazione. Bussiamo di nuovo e subito dopo entriamo nel condotto, prima che la guardia apra la porta. Appena entra il soldato a cercarci, scendiamo e usciamo molto velocemente, chiudendo la porta e bloccandolo dentro!

SUL CD DEMO

In questo numero di GMC troviamo la seconda parte della soluzione della nuova avventura di Lara Croft: *Tomb Raider Chronicles* e la guida completa a *El Dorado*.

R **Luigi Pangher** di Roma chiedeva delucidazioni per *X-Files* (GMC aprile 2001). Onore a **Luce Pazzagli**, che ha inviato prontamente la soluzione: "Dopo aver parlato con Wong usiamo il PDA e inviamo le informazioni a Skinner e Shanks. Andiamo a parlare con Skinner: a un certo punto, verrà chiamato. Lasciamolo mentre è impegnato e torniamo al nostro ufficio. Aspettiamo che arrivi Cool e parliamogli a lungo. Usciamo dall'ufficio quando è notte. Da qui usiamo il PDA e andiamo al magazzino..."

D **Valerio Ricco**, via e-mail, chiede aiuto per *Soulbringer*. Ecco cosa ci ha scritto: "Ho ormai sconfitto tutti i reincarnati eccetto Necronom e Skom. Purtroppo, per sconfiggere Necronom (e quindi affrontare la battaglia finale contro Skom) devo prima liberare le anime dei membri della tribù, imprigionate in corpi di vampiri che appena vengono uccisi rinascono immediatamente! Ho provato in ogni modo, ma è stato tutto inutile".

D **Lucia da Dalmine** (BG) è bloccata in *Atlantis II*. Lucia è ferma a Xibalba e sta cercando la sua anima. Scherzi a parte qualcuno sa dov'è?

Chi riesce ad aiutarli?

SCOOP!

Prima occhiata...

SERAPHIM

Certe volte, dire a qualcuno "sei un angelo" non è un complimento...

Potremo assistere a magici duelli con parecchi incantesimi che ricordano quelli scenografici di *Final Fantasy*.

Vedendo queste enormi ali d'acciaio, c'è da chiedersi come questi angeli riescano a volare!

GLI ASSI NELLA MANICA DI *SERAPHIM*...

- È un veloce e originale sparatutto in terza persona.
- Ha un sacco di opzioni multigiocatore.
- Lo sviluppo dei personaggi gioca un ruolo chiave.
- È frutto di un'ispirazione divina.

SVILUPPATORE	VALKYRE STUDIOS	GENERE	AZIONE
CASA	DA DEFINIRE	DATA DI USCITA	NOVEMBRE 2001

E' innegabile che la Bibbia contenga molti racconti evocativi. Certo, il lato umano dei personaggi non sempre riesce a imporsi, però per quanto riguarda il senso epico, la teatralità e la possibilità di esibirsi in effetti speciali fiammeggianti non c'è niente di meglio di una bella storia di ispirazione biblica, in puro stile Vecchio Testamento.

Forse, dopo il successo de "Il Gladiatore" i registi e gli sviluppatori di giochi mostreranno nuovo interesse per le potenzialità nascoste nelle storie legate all'antichità, e probabilmente daranno vita a una nuova serie di kolossal.

Chissà cosa verrebbe fuori se tutte le comparse di "Braveheart" mettessero in scena la battaglia di San Michele contro il drago, con tanto di sconvolgenti effetti speciali!

Purtroppo, però, l'esperienza insegna che le case di sviluppo non sono molto felici di inserire immagini religiose (anzi, specificatamente di carattere cristiano) nei giochi, perchè preferiscono evitare di scatenare le ire dei fondamentalisti. Al momento, quindi, tutto quello che si profila all'orizzonte in stile religioso-dantesco è *Seraphim*, un gioco d'azione dei Valkyrie Studios, gli stessi sviluppatori di *Septerra Core*. Il gioco trae il suo nome dal più alto ordine degli angeli biblici, i Serafini, e ci vedrà nei panni di un angelo che riceve poteri sovrumani, dopo essere stato cacciato dal Paradiso in un mondo fantastico. Non mancheranno tre clan di angeli decaduti e, naturalmente, dovremo unirci a uno di essi,

Avere una di queste creature alate come servitore non sarebbe male.

"allineamento morale" buono, malvagio o neutrale, che si manifesterà nel modo in cui interagiremo con gli esseri umani. Quando il gioco arriverà nei negozi, saranno presenti diversi stili di missioni per giocatore singolo:

"USEREMO L'ENERGIA DEI SEGUACI UMANI PER ALIMENTARE I NOSTRI POTERI SEMI-DIVINI"

basandoci sull'energia dei seguaci umani per alimentare i nostri poteri semi-divini. Lo scopo principale sarà di combattere contro angeli di clan rivali, tutti armati fino ai denti e anch'essi con i loro fedeli, pronti a morire per la loro causa, sia in cielo che in terra. A seconda della scelta dello schieramento, riceveremo un

azioni di omicidio e sabotaggio basate sulla segretezza, raid mordi e fuggi su villaggi o treni di rifornimento dei nemici, nonchè battaglie su ampia scala, che vedranno saettare fulmini per i cieli. Completando certi obiettivi, il nostro personaggio diventerà sempre più potente, esattamente come in un gioco di ruolo. Anche le opzioni multiplayer sembrano promettere bene: potremo creare un personaggio da zero e unirci a una partita, oppure importare lo stesso angelo che useremo nelle partite in solitario, in modo da sfruttare tutte le abilità che abbiamo allenato nel corso delle missioni; per non parlare delle modalità deathmatch e a squadre, comprese la classica "Cattura la bandiera" (chiamata per l'occasione "Raccogli le pietre Lanuth") e l'interessante "Difendi/distruggi i mortali".

Al momento, il gioco è ancora incredibilmente privo di una casa editrice, ma ci auguriamo che presto qualcuno si decida ad acquistarne i diritti, in modo da realizzarne pienamente il potenziale di divertimento.

GIOCHI COMPUTER

SEI UNO DI LORO?

All'inizio di *Seraphim*, potremo unirci a uno dei tre clan formati dai Signori Caduti. Se preferiamo scontare le nostre colpe in Paradiso, sceglieremo gli Angeli: governeremo i nostri pii seguaci con leggi giuste e parole sagge, comportandoci da bravi santerellini. Altrimenti potremo unirci al clan dei fanatici ma pacifici Fey, dall'aspetto simile a insetti. Se invece optiamo per la violenza e il caos, il clan dei Demoni è quello che fa per noi. Con le loro ali di pelle, governano tramite l'intimidazione e la forza bruta.

ATTENDERE PREGO!

Al momento, la data più attendibile per l'uscita di *Seraphim* è novembre 2001.

Le scie di condensa permettono di scovare la posizione del nemico.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Valkyrie Studios

Provenienza: USA

Nati nel: 1997

Quanti sono: Più di 20

Storia: Nati dalle ceneri della sezione sviluppo videogiochi del gigante Viacom, i Valkyrie Studios vennero incaricati di completare il *Septerra Core* (che abbiamo regalato ai nostri lettori nel numero di GMC di novembre 2000), che era stato iniziato sotto la supervisione, appunto, della Viacom. Ora sviluppano titoli per console e PC, e fanno notare con orgoglio che solo un membro del loro team ha meno di cinque anni di esperienza nel settore dei videogiochi.

Li conosciamo per: Come Valkyrie Studios hanno pubblicato soltanto *Septerra Core*. I membri del team hanno però lavorato individualment e per altri giochi come *Myth*, *Myth II*, *Riven*, il classico arcade *Q*Bert* e molti altri titoli.

SCOOP!

Prima occhiata...

HOUSE OF THE DEAD 2

I non morti ritornano a infestare gli schermi dei nostri computer.

Una cittadina mal frequentata, è venuto il momento di porre rimedio al problema.

Le possessioni demoniache non ci spaventano, quando abbiamo la nostra pistola al fianco.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *HOUSE OF THE DEAD 2*...

- In una delle versioni sarà compresa la pistola ottica.
- Si tratta della conversione di un ottimo arcade.
- L'azione è rapida, frenetica e coinvolgente.
- Le strade alternative promettono una certa longevità.

SVILUPPATORE	SEGA	GENERE	SPARATUTTO
CASA	EMPIRE	DATA DI USCITA	GIUGNO 2001

Non mancheranno neppure i ninja lanciatori di lame.

ZOMBI e non morti che camminano indisturbati per le strade delle città non sono più un'esclusiva degli schermi cinematografici, e i registi resi famosi dalle pellicole di genere splatter stanno per essere minacciati da un'orda famelica di sviluppatori affamati di successo. Non c'è soggetto migliore di un'invasione di mostri dall'oltretomba per ambientare uno sparatutto, a patto che non si stia cercando una trama intricata sullo stile di capolavori come *Deus Ex* o *No One Lives Forever*. D'altro canto, sembra che il genere degli ammazzasette poco impegnativi dal punto di vista cerebrale stia attraversando un buon periodo di forma.

Per rendersene conto, è sufficiente una breve passeggiata all'interno di una sala giochi, dove *House Of The Dead 2* è un inquilino abituale e gettonatissimo. Il gioco richiede di utilizzare una pistola finta per farsi largo attraverso orde di zombi, che si riversano sullo schermo in una serie di sequenze predeterminate. La prontezza di riflessi è essenziale per riuscire ad avanzare nell'avventura e non mancano situazioni nelle quali un semplice colpo di pistola spalanca le porte a sezioni alternative, cambiando, di fatto, lo svolgimento della trama. Questo stile di gioco ha iniziato solo recentemente a riscuotere successi al di fuori delle sale giochi, e la versione per computer di *House Of The Dead 2* si inserirà a pieno titolo in un filone talmente promettente. In questo sparatutto in prima persona non avremo alcun controllo sulla direzione verso cui ci muoveremo, e la nostra interazione con l'ambiente di gioco si limiterà alle azioni di mira e di fuoco.

La precisione e la velocità con la pistola decideranno la nostra sopravvivenza e il punteggio finale. La storia si svilupperà col procedere dell'azione, mostrandoci una città infestata dagli zombi che verrà lentamente ripulita dall'azione congiunta del nostro alter-ego digitale e del suo fedele compagno. *House Of The Dead 2* verrà messo in vendita in due versioni, una delle quali corredata da una pistola ottica. Si tratta di una periferica poco sfruttata nel mondo dei PC, e il numero dei titoli che la supportano è davvero ridotto. Forse per il timore che qualcuno possa insorgere contro dei titoli che "insegnano ai bambini a sparare"? Al di là della facile ironia, l'argomento censura è davvero attuale. Da parte nostra, crediamo proprio che divertirsi a malmenare dei poveri zombi con un pezzo di plastica non fornirà a nessuno l'ispirazione per una domenica di ordinaria follia. Bisogna poi vedere anche il lato positivo: in caso di incursione da parte di un gruppo di orrendi non morti, saremo in grado di cavarcela...

"IN CASO DI INCURSIONE DA PARTE DI UN GRUPPO DI NON MORTI, SAREMO IN GRADO DI CAVARCELA"

ATTENDERE PREGO!

HOTD2 **dovrebbe vedere la luce entro giugno 2001. L'attesa sta per concludersi!**

UNA LUNGA ATTESA

Di certo è stata necessaria molta pazienza per chi ama i titoli sullo stile di *HOTD2*. La storia dei giochi per computer basati sull'utilizzo della pistola ottica, infatti, è desolatamente breve. Da sempre ignorati a favore dei fortunati utenti su console, i più fedeli utilizzatori di tastiera e mouse si sono dovuti accontentare delle briciole. Non si può non citare, a riguardo, il caso abbastanza illustre di *Virtua Cop 2* che, clamorosamente, non era compatibile con nessuna delle pistole esistenti per PC. Fino a oggi è cambiato ben poco, e gli appassionati si sono dovuti accontentare di un paio di mod per *Half-Life*. Inutile dire che, in una situazione come questa, l'arrivo di *HOTD2* rappresenta una vera e propria boccata d'aria fresca.

I boss di fine livello costituiranno una sfida più che adeguata.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Sega
Provenienza: Giappone
Nati nel: 1965
Quanti sono: Decisamente parecchi
Storia: Sega è una della case produttrici di software e hardware più importanti sulla piazza. Il colosso giapponese ha recentemente rinunciato al mercato delle console a causa di un disinteresse generale nei confronti della sua ultima macchina: la console Dreamcast.
Li conosciamo per: *Typing Of The Dead*, *House Of The Dead*, *Virtua Cop 1 & 2*, *Virtua Racing*, *Sega Rally* e una tonnellata di altri giochi...

Prima occhiata...

BRIDGE COMMANDER

Signor Sulu, seconda stella a destra, e dritto fino al mattino...

Durante i combattimenti più furiosi potremo visualizzare lo scontro dall'esterno.

Il ponte di comando in tutta la sua tridimensionalità.

BRIDGE COMMANDER CI FARA' SCHIZZARE A VELOCITA' WARP PERCHE':

- Potremo rivivere le battaglie nello spazio profondo di "Star Trek".
- Ha un sistema di visualizzazione 3D del ponte comando davvero eccezionale.
- I programmatori sono gli stessi di *X-Wing* e *Alliance*.
- Sentiremo la voce di Patrick Stewart, Il Picard di "Next Generation"!

SVILUPPATORE	TOTALLY GAMES	GENERE	SIMULAZIONE SPAZIALE
CASA	ACTIVISION	DATA DI USCITA	SETTEMBRE 2001

La collaborazione con i membri del nostro equipaggio è fondamentale per salvare la pelle e l'astronave!

MENTRE nei film di "Guerre Stellari" vediamo quasi esclusivamente duelli tra caccia monoposto, un po' come succedeva nelle battaglie aeronavali della Seconda Guerra Mondiale nel Pacifico, "Star Trek" è una serie che si focalizza su scontri tra grandi astronavi, molto più lente di un aereo e meglio armate, che combattono come le navi di linea di periodo napoleonico.

Quindi, dopo una serie di videogiochi ispirati ai duelli tra A-Wing e TIE Fighter (l'ultimo dei quali è *Alliance*), era più che logico attendere un titolo che si ispirasse ai combattimenti tra la NCC 1701 e gli incrociatori Klingon.

Una piacevole coincidenza è data dal fatto che *Bridge Commander*, questo il titolo del gioco, verrà sviluppato dallo stesso team che creò i van *X-Wing* e *Alliance*. Possiamo quindi aspettarci un simulatore spaziale davvero coinvolgente e divertente. Incontrando il team di sviluppo, la Totally Games, abbiamo potuto dare un'occhiata a quello che sta bollendo in pentola: il gioco si ispirerà alla serie "Next Generation", e tutto avrà origine da qualche strano avvenimento nella zona della Galassia conosciuta come Maelstrom. Non ne sapremo molto, ma come comandati della Enterprise, verremo inviati per scoprire cosa sta succedendo - non vogliamo svelare troppi particolari, diciamo solo che sono coinvolti i Cardassiani, maestri in ogni genere di complotto, specie se ordito in segreto. Come nella migliore delle tradizioni "trekkiane", non mancherà qualche incontro sul filo del rasoio con i Klingon e con i Ferengi, ma il team di sviluppo ci ha tenuto a sottolineare che sarà assente qualsiasi riferimento o contatto con i Borg, che sembrano aver monopolizzato l'attenzione della maggior parte dei giochi ispirati a "Star Trek" di questo periodo, come *Away Team* (provato questo stesso mese). *Bridge Commander* si propone come un simulatore accurato e completo (diremmo quasi "realistico" se non fosse che stiamo parlando di astronavi del XXIV secolo!) e quindi dobbiamo prepararci a gestire l'astronave come un vero emulo di Picard e soci: avremo a nostra disposizione una visuale 3D del ponte, grazie alla quale potremo selezionare i diversi membri dell'equipaggio presenti in plancia, come l'ufficiale scientifico, il nostro Secondo, l'ufficiale alle comunicazioni, e via dicendo.

Quando dovremo combattere (e capiterà spesso!) potremo poi passare a una visuale in soggettiva, come se ci trovassimo sulla punta dell'astronave, e pilotarla direttamente, un po' come i bombardieri del simulatore di volo *B-17 Flying Fortress*. Sebbene questa visuale in prima persona non trovi un riscontro nei film o telefilm, dato che al massimo abbiamo visto la visuale del nemico sul mega-schermo del ponte di comando, rimane un'opzione molto ben accetta, in quanto ci permette di gestire gli scontri in maniera diretta e intuitiva. Nel corso del gioco, dovremo affrontare ben 35 missioni, alcune delle quali sono facoltative.

L'evolversi degli eventi è infatti dinamico, quindi una decisione giusta al momento appropriato può risparmiarci molto sudore e qualche missione secondaria.

Il team di *Bridge Commander* si propone con questo gioco di farci rivivere le emozioni di una serie di episodi di "Star Trek", e dobbiamo proprio ammettere che quello che abbiamo visto non smentisce affatto questa promessa!

GIOCHI COMPUTER

"POTREMO PROVARE IL BRIVIDO DI IMPERSONARE KIRK O PICARD!"

LA VOCE DEL PADRONE

Una delle novità di *Bridge Commander* è l'inclusione del sistema di controllo vocale: utilizzando un controller come il Voice Commander di Microsoft potremo alzare gli scudi, aprire il fuoco o arrivare a velocità Warp con un semplice ordine vocale. Al momento, purtroppo, questa funzione è attiva per i comandi in inglese, ma non si esclude la possibilità di una traduzione completa nella nostra beneamata lingua!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Totally Games

Nazionalità: USA

Nati nel: 1993

Quanti sono: Una ventina

Storia: Fondata da Lawrence Holland, il creatore di *X-Wing* per la LucasArts, la Totally Games e il suo team hanno creato i simulatori di caccia spaziali di "Guerre Stellari", ma anche degli stupendi simulatori di volo ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Dovrebbero quindi avere tutte le carte in regola per creare un gioco ispirato a "Star Trek" davvero eccellente!

Li conosciamo per: *X-Wing, TIE Fighter, Alliance, Secret Weapon of Luftwaffe, Thier Finest Hour*, e *1942 - The Pacific Air War.*

ATTENDERE PREGO!

Dovremmo poter sentire il sibilo dei motori Warp di *Bridge Commander* entro fine estate.

Sarà un piacere mettere in fuga gli odiosi Cardassiani!

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DIECI PAGINE

IL NEMICO DI QUAKE III ARENA

ANCORA UNREAL

Unreal 2 si prepara a sconvolgere il settore degli sparatutto in prima persona.

Il progetto riguardante il seguito del meraviglioso sparatutto della Epic Games ha guadagnato, proprio negli ultimi tempi, una certa consistenza. Per prima cosa, infatti, la casa stessa ha lanciato un sito dedicato unicamente al gioco, che può essere visitato all'indirizzo www.unreal2.com. In secondo luogo, durante una presentazione avvenuta alla Game Developers Conference a San Jose, in California, la Epic ha mostrato l'ultimissima versione del sistema grafico che dovrebbe essere il cuore di *Unreal 2*. Sebbene non si siano potute apprezzare situazioni di gioco vere e proprie, la semplice osservazione delle complesse strutture architettoniche ha lasciato a dir poco a bocca aperta. Il numero di poligoni contemporaneamente presenti su schermo sfiora cifre precedentemente inimmaginabili, ed esiste la possibilità per i creativi di importare i modelli tridimensionali direttamente da programmi grafici molto diffusi (ad esempio 3Dstudio Max), senza perdere nulla a livello di dettaglio. *Unreal 2* dovrebbe giungere sui nostri monitor entro la fine del prossimo anno e sarà ambientato nel medesimo universo del titolo originale.

> **"*Unreal 2* è previsto per la fine dell'anno prossimo"**

Cambierà, invece, il protagonista sotto il nostro controllo: si tratta di uno sceriffo di frontiera appartenente alla Forza Coloniale Terrestre, il cui compito è quello di proteggere i coloni di un remoto settore dello spazio. Ci accompagneranno in questa difficile avventura il nostro pilota Ne-Ban, l'ingegnere dell'equipaggio Isaak, e la bella Aida, una ex-spia dal passato particolarmente oscuro.

Il titolo dovrebbe distanziarsi, almeno parzialmente, dai canoni tipici degli sparatutto in soggettiva e rivelarsi, nella sua sezione dedicata al gioco in "solitario", ricco di ambientazioni suggestive, incontri e intermezzi filmati. Vale un discorso inverso per la modalità multiplayer, improntata in maniera abbastanza classica.

Unreal 2, infatti, conterrà tutte le modalità principali di gioco di gruppo, compresa qualche piccola novità destinata a fare la gioia di tutti gli appassionati.

GIOCHI COMPUTER

Tutte le ambientazioni all'aperto sono di qualità eccezionale.

L'immagine di questo lanciafiamme rende l'idea di cosa potremo aspettarci da *Unreal 2*.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN ALTRO SPLENDIDO GIOCO COMPLETO IN REGALO!

TORN

Un nuovo gioco di ruolo dalle vulcaniche menti della Black Isle!
PAG. 22

EARTH & BEYOND

Tra un paio di anni giocheremo online con questo titolo della Westowood.
PAG. 23

COMMANDOS

PROBLEMI CON COMMANDOS?

Per risolvere con un blitz tutti i problemi di *Commandos*.

Il gioco *Commandos Dietro le Linee Nemiche*, regalato il mese scorso da Giochi per il Mio Computer, è un osso decisamente duro. Le missioni di infiltrazione, che hanno per protagonisti l'eroico gruppo di guastatori della Seconda Guerra Mondiale, stanno impegnando tutti i giocatori allo spasmo. Non si disperino, però, gli strateghi bloccati in qualche livello particolarmente ostico, perché GMC ha prontamente inserito su questo numero tutti i trucchi e le gabole per sconfiggere il Terzo Reich (corriamo alle pagine del Botta & Risposta). Sul sito Daily Radar.it, inoltre, potremo trovare in bella vista il collegamento alla patch che consente di risolvere tutti i problemi relativi ai salvataggi del gioco. Il file in questione si installerà automaticamente sul nostro computer, anche se dovremo usare l'accortezza di cambiare il nome della cartella di installazione da "C:/Program Files/Eidos Interactive/Pyro/Commandos" in "C:/Programmi/Eidos Interactive/Pyro/Commandos" (se abbiamo lasciato invariato il percorso di installazione standard del gioco, sennò dovremo indicare il nome della cartella in cui abbiamo installato il programma). Anche chi utilizzasse il sistema operativo Windows 2000 potrà gustare il favoloso gioco della Eidos, scaricando l'apposita patch (denominata "appupd") dal sito ufficiale di Microsoft, al seguente indirizzo: http://www.microsoft.com/Windows2000/downloads/deployment/appcompat/default.asp.

■ **Se abbiamo difficoltà a salvare le nostre partite corriamo sul sito Internet www.dailyradar.it.**

Commandos sta dando del filo da torcere anche ai migliori generali da scrivania!

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA WORLDS ONLINE CANCELLATO!

Scioccante annuncio della Origin.

Questa notizia sarà un boccone amaro da ingoiare per tutti gli appassionati della versione online della saga di *Ultima*. Dopo molte indiscrezioni, la Origin Systems Online ha infatti annunciato ufficialmente che il progetto *UWO: Origin* è stato cancellato. Sulla pagina web dedicata al gioco, la Origin ha giustificato la decisione dichiarando il suo desiderio di non entrare in competizione diretta con l'amatissimo *Ultima Online*. Il prodotto originale, quindi, è destinato a diventare l'unico programma in fase di sviluppo per il gruppo Origin Systems Online. Del resto, il gioco che poteva diventarne il seguito era ben lungi dall'essere completato (mancava più di un anno di lavoro), e ci consola il pensiero che tutte le idee lasciate in sospeso potranno venire riprese in una delle future espansioni del primo, indimenticabile titolo.

■ **È definitivamente confermato: *Ultima Worlds Online: Origin* non vedrà più la luce azzurrata dei nostri schermi.**

PILLOLE

DRAGONBALL SBARCA SU COMPUTER!
La notizia non potrà che fare la gioia del nutrito gruppo di appassionati delle avventure di Goku & compagni. Il titolo verrà sviluppato dal BFP Team e sarà un gioco d'azione simile, per struttura e modalità di sfida (Deathmatch, Capture the Dragonballs, Team Play e via di questo passo...), a uno sparatutto. Progettato per essere distribuito direttamente via Internet, *Dragonball Z: Bid for Power* si baserà sul sistema grafico dello sparatutto *Quake III* e potrà essere giocato sia in prima, sia in terza persona.
Fra i personaggi disponibili non mancheranno i protagonisti principali della serie televisiva, fra i quali vale la pena di citare Krilin, Vegeta, Gohan, Goku, Piccolo e Freezer.

DOPO LARA CROFT, ANCHE IL DUCA DIVENTA UN FILM!
La Dimension Films ha di recente acquistato i diritti cinematografici riguardanti il grandioso protagonista dello sparatutto *Duke Nukem*. La compagnia si è detta orgogliosa di poter portare su pellicola un protagonista tanto amato dal pubblico dei videogiocatori e promette di svolgere un lavoro all'altezza delle aspettative.
Fra le sue precedenti produzioni, vale la pena di menzionare il meraviglioso "Shakespeare in Love", "Scary Movie", nonché i film di Kevin Smith, vale a dire "Chasing Amy" e "Dogma". Il produttore della pellicola dovrebbe essere Larry Kasanoff, già noto al pubblico per aver realizzato i due film d'azione legati a "Mortal Kombat". La storia, come ovvio, sarà semplice ed essenziale, e vedrà il buon Duke alle prese con una astronave aliena diretta verso la terra. Ancora non è nota una data di uscita ufficiale nel cinema.

GIOCO DI RUOLO

DOPO FALLOUT, TORN

Black Isle annuncia il suo nuovo gioco di ruolo.

Dopo aver sfornato una delle serie di giochi di ruolo più belle mai apparse su computer (ci riferiamo naturalmente a *Fallout*), la casa di sviluppo ha annunciato di aver iniziato la lavorazione di un nuovo titolo. Il nome del progetto è *Torn* e, sebbene alla Black Isle promettano di aver conservato molti degli elementi che decretarono il successo di *Fallout*, il gioco dovrebbe essere ambientato all'interno di un universo del tutto originale (l'antico reame di Orislane), ed essere ricco di innovazioni. La caratterizzazione del personaggio sarà possibile tramite uno schema basato sulla selezione completa di tutte le nostre abilità. La cosa permetterà di rendere la soluzione degli enigmi, il combattimento, i dialoghi e gli incontri con i personaggi non giocanti, del tutto aperti a ogni genere di approccio, a seconda delle caratteristiche del nostro protagonista. Il gioco si svolgerà in tempo reale e sfrutterà le medesime regole che si trovavano alla base di *Fallout*. Comprenderà un'avventura in solitario molto affascinante e una modalità multiplayer, che dovrebbe permettere sfide fino a un massimo di sei giocatori. In ogni caso, l'evoluzione della trama non sarà lineare e, almeno a livello teorico, ogni partita a *Torn* dovrebbe offrire un'esperienza del tutto distinta dalla precedente. Aspettarsi qualcosa di grandioso è sicuramente lecito, visto che il team di sviluppatori impegnati su *Torn* è lo stesso che ha già firmato capolavori del calibro di *Torment* e *Icewind Dale*.

■ L'attesa per poterci gustare la nuova fatica della Black Isle si protrarrà fino a dopo l'estate!

Le razze disponibili all'interno del gioco sono ben sei.

AZIONE 3D NEL MONDO DEI MORTI

NON C'È PACE PER I DEFUNTI

NovaLogic cerca l'atmosfera di *Resident Evil*

NovaLogic ha recentemente dichiarato che lo sparatutto in prima persona al quale sta attualmente lavorando, intitolato *Necrocide: The Dead Must Die*, potrà vantare la collaborazione del famoso artista Brom. Questi provvederà a creare i protagonisti e a contribuire con il suo estro all'ambientazione del gioco. Brom è già noto nel settore per aver prestato il suo talento a sparatutto del calibro di *Doom II* e *Heretic*, nonché a un'infinità di giochi di ruolo e di carte fra i più famosi e amati. Il titolo si preannuncia interessante indipendentemente dalla collaborazione di Brom, grazie a un'atmosfera gotica e tenebrosa che potrebbe renderlo quasi irresistibile. Nel gioco controlleremo una donna vampiro, che dovrà scontrarsi contro legioni di nemici non-morti e attraversare una serie di reami maledetti, nel consueto tentativo di salvare il mondo. Riuscirà la nostra eroina nel suo nobile intento? Per esserne certi non resta che aspettare e darle una mano.

L'apparizione dei non-morti dalla nebbia gelerà il sangue a chiunque.

■ Il titolo di NovaLogic arriverà sugli scaffali entro la fine dell'estate.

LA TERRA, E OLTRE!

La conquista dello spazio ci attende nel nuovo titolo Westwood.

I Westwood Studios, autori, fra l'altro, di tutta la serie degli strategici *Command & Conquer*, hanno annunciato di essere al lavoro su un nuovo progetto dal titolo *Earth & Beyond*. Si tratta di un gioco di ruolo pensato in maniera esclusiva per il multiplayer, e destinato a essere supportato solo dai server ufficiali della Electronic Arts. L'idea alla base del titolo è semplicissima: inserire i partecipanti all'interno di uno scenario fantascientifico dai forti connotati epici e lasciare a ciascuno la possibilità di seguire la strada che reputa più adeguata. Un po' come accadeva in *Ultima Online*, quindi, gli utenti potranno fare esattamente quello che vogliono, assaporando a pieno la libertà assoluta che *Earth & Beyond* sembra concedere. Il gioco è ambientato alcuni secoli nel futuro, in una situazione nella quale i viaggi interstellari sono ancora ai loro primordi. Gli esseri umani stanno lentamente abbandonando il sistema solare, alla ricerca di nuove mete da conquistare, e il nostro alter ego digitale è fermamente intenzionato a unirsi al flusso dei viaggiatori. *Earth & Beyond* sembra essere davvero immenso, sia per quanto riguarda le dimensioni (ci sono centinaia di pianeti, stelle, lune, nebulose e buchi neri da esplorare), che per la quantità di missioni presenti (dovrebbero essercene centinaia, tutte distinte fra loro, sia per situazioni, sia per tempo di completamento). Non mancherà certo lo spazio per divertirci.

La data di uscita di *Earth & Beyond* non è ancora nota.

L'aspetto grafico di *Earth & Beyond* è davvero spettacolare.

GIOCO DI STRATEGIA

LA STRATEGIA DELLA TAKE 2

Outlive ha le carte in regola per rivelarsi un ottimo titolo!

All'inizio del ventunesimo secolo l'umanità si trova a dover affrontare una tremenda penuria di risorse minerarie, nonché una crescita a livello mondiale dell'attività terroristica. Per risolvere il problema, il congresso mondiale ha varato il progetto di esplorazione spaziale "Outlive", grazie al quale è stato possibile realizzare una mappa mineraria dell'intero sistema solare. Si è così scoperto come l'astro più interessante dal punto di vista delle risorse fosse Titano, le cui avverse condizioni climatiche rendevano impossibile l'utilizzo di un equipaggio umano per un'eventuale missione di raccolta. Due gruppi interni al consiglio, quindi, hanno cominciato a dibattere accanitamente riguardo alla corretta maniera di sfruttare il pianeta: l'uno promuovendo l'utilizzo di organismi geneticamente modificati, l'altro proponendo di ricorrere al supporto dei robot. Inutile dire che su Titano le cose sono rapidamente volte al peggio, segnando l'inizio di un conflitto dalle conseguenze drammatiche e insospettabili. Questo l'antefatto di *Outlive*, il nuovo strategico in tempo reale realizzato dalla Take 2 Interactive. Il gioco comprenderà più di quaranta missioni, nonché il supporto per le sfide in multiplayer, fino a un massimo di 16 giocatori. Sebbene non manchino le notizie riguardanti una buona serie di innovazioni e un'intelligenza artificiale che dovrebbe, almeno teoricamente, fare faville, il titolo sembra avere un'impostazione molto classica. Staremo a vedere.

Take 2 non ha ancora fatto una dichiarazione ufficiale riguardo alla data di uscita del gioco.

L'esplosione di questo campo base è decisamente pirotecnica.

PILLOLE

È ANCORA BROKEN SWORD!

Le due avventure uscite negli scorsi anni sotto l'etichetta della Revolution si sono guadagnate un notevole seguito di appassionati, e arriva la notizia di un nuovo episodio della serie, che dovrebbe intitolarsi *Broken Sword: The Sleeping Dragon*. L'uscita del gioco è prevista per il 2002 e i dettagli sono ancora coperti dal riserbo più assoluto. Pare, però, che il titolo porterà il genere delle avventure a un nuovo livello, esplorarando nuovi stili di gioco. *The Sleeping Dragon*, oltre a sfruttare l'atmosfera dei suoi indimenticabili predecessori, dovrebbe avvalersi di un nuovo look del tutto tridimensionale e di un'ambientazione tenebrosa. Ovviamente, non cambieranno i protagonisti, che saranno ancora il buon George Stobbard e la bellissima Nico.

GIOCARE VIA INTERNET?

Seguendo una moda che ha coinvolto prima i file audio, e in un secondo tempo anche le immagini video, sarà possibile, per gli utenti dotati di connessioni a banda larga, gustare un prodotto senza possedere direttamente il supporto fisico (CD o DVD) che lo contiene. L'idea alla base, infatti, è quella di scaricare in tempo reale tutti i dati necessari, lasciando del tutto inutilizzate le memorie di massa. Potremo quindi dire addio alle fastidiose fasi di scaricamento dei file o di installazione. Il servizio verrà fornito dalla Electronics Boutique, al sito www.ebgames.com, e sarà attivo da giugno-luglio, almeno per tutti gli utenti americani!

PILLOLE

MAESTRI DI KUNG-FU
Dopo aver ricevuto una risposta di pubblico capace di superare ogni più rosea aspettativa, la Iridon Interactive si è

messa alacremente al lavoro per proporre una nuova versione di *Akimbo: Kung-Fu Hero* destinata al mercato occidentale. Il titolo, che può anche vantare un sito ufficiale all'indirizzo akimbo.iridon.com, appartiene al genere dei giochi di piattaforme, ed è stato realizzato secondo i canoni classici imposti al settore dal mercato delle console. Tanto per dare alcuni dati, si parla di sei mondi assolutamente non lineari e interconnessi fra loro, una buona quantità di nemici, cinque boss differenti e una serie più che dignitosa di mosse di kung-fu eseguibili dal personaggio principale.

ANCORA NOVITÀ PER DUKE NUKEM!
Mentre sono ancora fresche le notizie riguardanti l'uscita di un film dedicato al personaggio, qualcosa sembra muoversi riguardo al titolo più ritardato di sempre. A quanto pare, *Duke Nukem 4Ever* non sarà presente all'annuale appuntamento dell'E3, anche se in occasione della fiera dovrebbe venire presentato un filmato del gioco. Nel frattempo Gathering Of Developers ha acquistato dalla 3D Realms i diritti del titolo, in collaborazione con la software house "cugina" Take Two. La teorica data di uscita resta comunque fissata alla seconda metà del 2001. Cambiando del tutto fronte, la Arush Entertainment ha annunciato il nuovo *Duke Nukem: Manhattan Project*, uno sparatutto in terza persona destinato a essere commercializzato esclusivamente tramite Internet.

FORMULA 1

GP3 SI RINNOVA

Geoff Crammond torna in corsa con l'aggiornamento al 2000!

In concomitanza con le prime gare della stagione di Formula Uno di quest'anno, Geoff Crammond, programmatore del pluriacclamato *Grand Prix 3*, ha deciso di rimboccarsi le maniche e realizzare un'espansione dedicata al suo ultimo gioco. Intitolata *Grand Prix 3 2000*, dovrebbe contenere due circuiti aggiuntivi: l'americano Indianapolis, e il modernissimo tracciato di Sepang in Malesia (che ha visto il 18 marzo l'ennesimo trionfo del campione del mondo M. Schumacher). Non mancheranno, come ovvio, alcune modifiche alle piste originariamente esistenti, così da renderle ancora più ricche di dettagli e fedeli alla loro controparte reale.

Gran Prix 3 si appresta a entrare nel nuovo millennio in una forma davvero smagliante!

In aggiunta alle novità sopraelencate, l'espansione dovrebbe comprendere alcuni miglioramenti legati ai modelli fisici che permettono al gioco di funzionare e alla dinamica degli scontri, nonché alcune correzioni di minore entità riguardanti i replay e il supporto del Force Feedback. Il risultato finale è che la sensazione di controllo sulla vettura sarà, se possibile, ulteriormente incrementata, e il titolo inizierà seriamente a rasentare la perfezione. Per concludere, i fan più accaniti non mancheranno di apprezzare anche qualche lieve perfezionamento nella grafica dei meccanici e l'aggiunta della possibilità di ricevere comunicazioni dai box durante la guida (esattamente come accade in realtà).

■ Possiamo aspettarci di trovare *GP3 2000* sugli scaffali del nostro rivenditore di fiducia entro questa primavera!

PIATTAFORME

L'IMPERATORE È IMPAZZITO!

Il nuovo lungometraggio della Disney si è guadagnato una trasposizione su computer!

A quanto pare, potremo gustarci l'ultimo film d'animazione della Disney sia sul grande schermo che sui nostri monitor. Il titolo del videogioco è lo stesso della pellicola cinematografica, vale a dire *Le Follie dell'Imperatore*. Il nostro compito consisterà nell'aiutare il simpatico Kuzco, trasformato in un lama da una maledizione, a tornare nel suo palazzo, sconfiggere la perfida Yzma e riprendere possesso del suo trono. Ci aiuteranno nell'impresa il fido contadino Pacha e una serie di pozioni capaci di trasformare il malcapitato protagonista negli animali più strani. Il gioco, un piattaforme tridimensionale, dovrebbe comprendere ben 29 livelli, suddivisi in 8 ambientazioni distinte. Contemporaneamente, è in fase di realizzazione anche un altro titolo, dedicato a un pubblico più giovane. Si tratta di un gioco educativo, pensato per bambini dai quattro anni in su, che sfrutta la medesima ambientazione e sarà intitolato *La bottega dei giochi*: dovrebbe comprendere giochi di creatività e intuizione, volti a stimolare in maniera divertente l'apprendimento dei piccoli utenti.

■ Nel momento in cui leggiamo queste pagine, troveremo *Le Follie dell'Imperatore* nei negozi.

Fra la pioggia e il ragno gigante, non si può certo dire che la nostra situazione sia incoraggiante.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Il geniale *Black & White* svetta in cima alla classifica, pronto a creare nuovi fedeli.

Pos.	Gioco	Numero, voto
1	Black & White (EA)	APR 01, 9
2	F1 Racing Championship (Ubi Soft)	APR 01, 9
3	Fuga da Monkey Island (LucasArts)	DIC 00, 9
4	Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
5	No One Lives Forever (EA)	FEB 01, 8
6	Quake III Team Arena (iD Software)	MAR 01, 7
7	American McGee's Alice (EA)	FEB 01, 8
8	Severance: Blade of Darkness (Codemasters)	MAR 01, 8
9	MechWarrior 3 (Microsoft)	FEB 01, 8
10	Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters)	GEN 01, 8
11	Icewind Dale - Heart of Winter (Virgin)	MAR 01, 8
12	C&C: Red Alert 2 (Electronic Arts)	NOV 00, 8
13	Hostile Waters (Rage Software)	MAR 01, 8
14	Clive Barker's Undying (EA)	APR 01, 7
15	Hitman Pagato Per Uccidere (Eidos)	GEN 01, 8
16	The Longest Journey (Funcom)	NAT 00, 8
17	Baldur's Gate II (Virgin)	NOV 00, 9
18	Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00, 9
19	B-17 Flying Fortress The Mighty Eight (Hasbro)	APR 01, 9
20	Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. The Sims	1. Who Wants to Be...
2. The Sims: Vivere alla grande	2. Scudetto 00/01
3. Roller Coaster Tycoon	3. Blade of Darkness
4. NASCAR Racing 4	4. The Sims
5. Hoyle Casino 2001	5. The Sims: Vivere alla grande

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

MECHWARRIOR 4 (Feb 01, 8)

La Microsoft e la FASA hanno creato un degno successore dei giochi di Mech, prodotti finora dalla Activision. Ora non abbiamo più scuse: salire a bordo di questi giganteschi e fantascientifici mezzi da guerra non è mai stato così divertente, appagante e intuititivo.

HOSTILE WATERS (Mar 01, 8)

Un titolo strategico in tempo reale capace di soddisfare anche chi non accetta compromessi sotto l'aspetto grafico. Gli effetti speciali spettacolari, un'intelligenza artificiale di tutto rispetto e la possibilità di guidare ogni mezzo d'attacco, sono i punti di forza di un gioco da non perdere.

F1 RACING CHAMPIONSHIP (Apr 01, 9)

Il campionato di Formula 1 impazza e la voglia di rivivere le gesta dei campioni vuole essere accontentata. Non possiamo perdere, quindi, questo gioiello della guida simulata. Grafica splendida e una giocabilità in grado di soddisfare tanto i veterani del genere, quanto i piloti novellini.

QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

FUGA DA MONKEY ISLAND (Dic 00, 9)

Questo quarto capitolo segna l'attesissimo ritorno di una delle avventure per computer più amate di sempre. Anche *Monkey Island* ha fatto il grande passo nella terza dimensione, ma tutto il resto è rimasto fedele alla tradizione: intrighi, trabocchetti ingegnosi e tanto buonumore.

BLACK & WHITE (Apr 01, 9)

Il genio di Peter Molyneux, uno dei mostri sacri del panorama videoludico, ha finalmente partorito il titolo destinato a rivoluzionare il nostro hobby preferito. Dovremo affrontare dilemmi morali e insidie di proporzioni "divine", poiché vestiremo i panni di una vera entità superiore.

B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHT (Apr 01, 9)

In questo gioco, piloteremo una gigantesca fortezza volante nei cieli infestati dai caccia del Terzo Reich, e dovremo amministrarne al meglio l'equipaggio: un'esperienza unica nel panorama dei simulatori di volo, che gli appassionati non possono perdere.

CLIVE BARKER'S UNDYING (Apr 01, 7)

Uno dei più affermati autori di romanzi e racconti dell'orrore ha firmato questo sparatutto dalle atmosfere tenebrose e inquietanti. Nei panni di un improvvisato cacciatore di fantasmi, dovremo combattere contro mostri raccapriccianti, in bilico tra il mondo reale e la dimensione dell'incubo.

GIANTS (Feb 01, 9)

Un gioco anomalo, pieno di umorismo e di una giocabilità innovativa - non capita spesso che si riesca a creare una miscela così ben riuscita, eppure i ragazzi che ci avevano dato *MDK* ce l'hanno fatta di nuovo. Da non perdere, anche se talvolta rischia di esser un po' frustrante a causa della difficoltà.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano.

HIRED GUNS
(VR-1)

Dopo un anno buono di lavorazione, questo titolo basato sul sistema grafico di *Unreal* correva il rischio di non reggere il confronto con altri giochi simili, come *Project Eden* della Core Design. La VR-1 non ha avuto scelta e il progetto è stato definitivamente cancellato.

STARSI SUPERNOVA
(Mare Crisium Studios)

La Empire interactive ha abbandonato gli sviluppatori del gioco *Stars! Supernova*, ormai giunto in fase di prova finale. La casa ha detto che il titolo non era in linea coi suoi progetti di astenersi dal pubblicare giochi di nicchia.

THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE
(Mythos Games)

Gli sviluppatori hanno annunciato che *The Dreamland Chronicles* è stato cancellato, purtroppo.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

BLACK & WHITE E LA PIRATERIA: È POSSIBILE UNA SOLUZIONE?

ANNI e anni di lavoro su un gioco che rischiano di essere buttati al vento a causa della pirateria? Lionhead, la casa che ha sviluppato *Black & White*, non vuole rischiare di vedere sfumare tanta fatica, e ha deciso di prendere misure drastiche contro le copie illegali. Dopo aver scoperto le prime versioni pirata del titolo proprio in concomitanza con la sua uscita ufficiale, la Lionhead ha stilato una "lista nera" di tutti gli indirizzi ip di chi ha giocato in multiplayer con versioni non autorizzate, indirizzi ai quali d'ora in poi verrà negato l'accesso. Insomma, sembra che si sia trovato un modo per combattere la pirateria, almeno per il gioco in modalità multiplayer, anche se rimangono alcuni dubbi: nel caso di indirizzi dinamici (quelli tipici delle connessioni via modem) si corre il rischio di bloccare persone che hanno una copia originale del titolo, ai quali può venire assegnato l'ip di chi, in una partita precedente, ha utilizzato una versione pirata. Inoltre, come comportarsi nei confronti dei "pentiti", cioè coloro che dopo aver provato una versione illegale del gioco hanno deciso di acquistare l'originale? GIOCHI COMPUTER

Si può essere cattivi in *Black & White*, ma non furbi...

WWW.PLANETHALFLIFE.COM/HOLYWARS

HOLY WARS PER HALF LIFE

Lo storico Mod cambia faccia e sistema grafico.

Ci aspettavamo tutti che la nuova versione di *Holy Wars*, uno dei Mod più belli e più amati di sempre per *Quake 2*, venisse programmata per funzionare con l'ultima incarnazione del titolo della id Software. Con una dichiarazione a sorpresa, invece, gli sviluppatori hanno reso nota la loro decisione di basarsi sul sistema grafico di *Half-Life*, e non su quello di *Quake 3*. In ogni caso, la lunga gestazione è giunta al termine e la versione beta 1 è già disponibile per essere scaricata da tutti i principali siti dedicati ad *Half-Life*. La meccanica di gioco del titolo è rimasta sostanzialmente la stessa: tutti i giocatori sono dei peccatori e si disputano il possesso di una aureola capace di renderli "santi". Soltanto da santi è possibile incrementare il proprio punteggio, eliminando dei peccatori. Al contrario, questi ultimi possono colpire solo il santo, in modo da sottrarre l'aureola al cadavere. Se poi le "pecorelle smarrite" si uccidono fra loro, rischiano di diventare "eretici", cioè dei reietti, possibile oggetto degli attacchi del santo e di tutti gli altri peccatori. Il concetto è semplice e molto divertente e, ad aggiungere interesse al Mod, contribuiscono le nuove mappe, ognuna delle quali corrisponde a uno dei sette vizi capitali (con numerosi tocchi di classe a livello di scelta dei colori e arredamento).

Le nuove mappe saranno caratterizzate dal tema dei sette vizi capitali.

WWW.FIREARMSMOD.COM

FIREARMS GIUNGE ALLA VERSIONE 2.5!

È tornato il tempo dei calibri pesanti...

Firearms è uno dei Mod "storici" realizzati per *Half-Life*. Basato su una concezione del gioco di squadra destinata a prendere piede in maniera inarrestabile con *Counterstrike*, il Mod basa la sua forza sull'enorme quantità di armi aggiuntive presenti, oltre che sui combattimenti estremamente realistici, decisi da pochi colpi ben piazzati.

Nella sua nuova versione, realizzata e messa a disposizione del pubblico, il Mod si presenta in forma smagliante nonostante non sia proprio recentissimo, più che altro grazie a una lunga serie di nuove aggiunte e alla correzione di qualche fastidioso baco presente nelle incarnazioni precedenti.

Molte novità per Firearms!

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Non so voi, ma il caldo mi rende nervoso. Ero convinto di aver scoperto un infallibile sistema per allentare la tensione, quando mi hanno spiegato che i viaggi alle Maldive, oltre a essere costosi, vanno anche prenotati in anticipo. Quindi, ho riiniziato ad applicare il metodo che ho usato per la tensione primaverile: fare il kamikaze in Team Arena. *Il fatto che dopo due mie incursioni nessuno voglia più giocare con me mi ha un po' demoralizzato, tuttavia...*

Kevorkian, sono disperato! Ho appena iniziato a giocare a *Diablo* (in regalo col numero di marzo di GMC) e mi sono già bloccato! Non riesco a proseguire l'avventura una volta arrivato nella Chamber of Bone (dopo il sesto livello) e sto cominciando a perdere la pazienza. Ora ti racconto cosa mi è accaduto: dopo aver ucciso tutti gli scheletri della Chamber e aver letto il libro della stanza centrale (che fa comparire sullo schermo una scritta che non mi ricordo più), ho attivato le due leve che si trovano agli estremi del corridoio, e sono comparse due stanze contenenti due forzieri pieni di oggetti e armi magiche.
Non mi sono lasciato sfuggire l'occasione e ho venduto tutto questo ben di Dio al fabbro del villaggio, ottenendo un bel gruzzoletto; ora sorge il problema: sono intrappolato in questa maledetta stanza delle ossa!
Caro Kevorkian, dimmi dove sto sbagliando, aiuterai un giocatore alle prime armi (nei giochi di ruolo) a placare la sua collera, e darai una mano a tutti coloro che hanno acquistato *Diablo* e hanno il mio stesso problema (un libro presente nel sesto livello recitava testualmente: morte eterna attende chi cercherà di rubare il tesoro della Chamber of Bone, è questo il punto in cui ho sbagliato? Se la risposta fosse sì, mi toccherebbe iniziare da capo *Diablo*, visto che è presente un solo salvataggio?)
IL_MORUZ

[illegible]

[illegible]

Kevorkian, nel numero di marzo di GMC ho letto un articolo nel quale si diceva che l'ADSL non è il tipo di collegamento ideale per giocare. Tu cosa ne pensi? Che connessione usi tu?
Jackal

[illegible]

A volte, le uscite dai sotterranei sono poste nei luoghi più ovvi.

VOX POPULI

http://www.linuxgames.com/
Windows non è l'unico sistema operativo adatto ai videogiochi: anche gli utenti di Linux possono divertirsi con une miriade di titoli dedicati a loro.

http://www.deusex-machina.com/
Per tenersi informati su *Deus Ex* e tutto quello che gli gira attorno, compresi veri Mod in via di sviluppo.

http://www.magicnet.net/~yak/
Jeff Minter è steto, negli anni 80, une vera personalità del videogioco: questo è il suo sito, che contiene informazioni sui suoi ultimi progetti, nonché i vecchi giochi della Llamasoft, ormai gratuiti e liberamente distribuibili.

http://www.vgmusic.com/
Interamente dedicato alle colonne sonore dei videogiochi per tutti i sistemi, dai più moderni a quelli che fanno ormai parte del passato. Sono presenti molti brani, tutti rigorosamente in formato Midi.

http://www.aoforge.com/
Anarchy on Line è il gioco multiplayer più atteso - su questo numero troviamo uno speciale e peg 48. Consultando Aoforge non avremo problemi a tenerci informati su tutte le novità riguardenti il gioco della Funcom.

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Macchia Nera ci spiega come muovere i primi passi su Ilshenar, giocando a Ultima Online Third Dawn.

Questo periodo in casa Origin è solitamente riservato alle notizie clamorose l'anno scorso se ne andò definitivamente Lord British, mentre quest'anno è stato annunciato l'abbandono dello sviluppo di *Ultima Online 2*! I programmatori si sono accorti che con 250.000 giocatori paganti era un peccato chiudere *UO* e hanno pensato bene di lasciar perdere il nuovo progetto Le meraviglie del 3D si possono gustare, infatti, anche nel nuovo *Ultima Online Third Dawn*. Inutile dire che la tentazione di provare il nuovo client e svelarne i primi segreti è stata irresistibile

La confezione americana contiene, oltre al CD, la cartina geografica di Britannia, Lost Lands e Ilshenar. Come regalo speciale sono presenti, inoltre, le mappe in stoffa di Britannia e delle Lost Lands. Muovere i primi passi nel nuovo continente di Ilshenar e stata un'esperienza davvero emozionante Per prima cosa, abbiamo cercato un moongate decidendo di dirigerci a Compassion, il posto che ci sembrava meno pericoloso. Appena arrivati, siamo stati attaccati da un paio di abitanti del luogo non molto amichevoli, di cui uno in particolare piuttosto aggressivo e armato di arco e frecce Per fortuna, siamo usciti a sbarazzarcene abbastanza in fretta A questo punto, muovendoci verso destra, è stato possibile arrivare a un accampamento di NPC dove si trovavano l'Healer, una Stalla, un Fabbro e un Mago, senza contare una delle poche banche di tutta Ilshenar Honor e Spirituality offrono, invece, esperienze più "complesse" rispetto a Compassion.

A Honor sconsigliamo di inoltrarsi nella foresta (piena di Giants Serpent e Wyvern velocissimi). Seguiamo invece la strada che, in direzione nord ovest, conduce a un villaggio di briganti; da qui continuando nella stessa direzione potremo facilmente incontrare Drakes, Dragons e Elder Gazer.

Spirituality è considerato un punto di arrivo abbastanza tranquillo, ma è anche il luogo di partenza per un dungeon (attualmente senza nome) che si trova nelle vicinanze verso est; all'interno troveremo Blood Elemental e Collector of Soul, per cui raccomandiamo molta prudenza.

Per chi è un domatore consigliamo l'entrata dallo shrine Honesty da qui, proseguendo verso ovest, incontreremo un campo di Lizard. Muovendoci verso sud, dovremmo trovare uno stretto passaggio per una palude nascosta tra le montagne. Sopravvivendo ai Poison Elemental che infestano la zona, potremo avere la fortuna di imbatterci nei Nightmare o, meglio ancora, negli Unicorni. Sembra che questi ultimi siano addestrabili ma non cavalcabili

Le terre di Ilshenar sono piene di nuove creature e insidie.

Anche questo mese, il mio pellegrinare sulle strade di Britannia finisce qui, ricordo che l'indirizzo per scrivermi è Red_Stain@uomail com CTRL B a tutti.

Macchia Nera

INDIRIZZI UTILI

- Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@yahoogroups.com
- Il sito del mese: All'indirizzo http://www.geocities.com/ultimalinks/ potremo trovare moltissimi collegamenti per tutti i siti di *UO* sparsi per il mondo.

FORMULASIM.GAMELOFT.COM

SOLO FORMULA 1

Un sito tutto italiano dedicato completamente alle simulazioni di Formula 1 per computer.

Nuove livree per il nostro simulatore di Formula 1 preferito!

Per tutti gli appassionati di Formula 1 simulata esiste ora un punto di riferimento interamente italiano Formulasim I giochi trattati sono *GP3*, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* e il recentissimo *F1 Racing Championship*, e per ognuno di essi potremo trovare circuiti aggiornati, nuove auto e livree, assetti, statistiche aggiornate dei campionati e così via Una delle caratteristiche più interessanti di questo sito è rappresentata dalle competizioni a premi, che vengono organizzate con una certa frequenza sarà così possibile confrontarsi con altri appassionati e, magari, vincere qualche premio interessante Tutti i piloti da scrivania possono avere maggiori informazioni all'indirizzo http://formulasim gameloft com/

ESCLUSIVA

JUDGE DREDD

DREDD CONTRO LA MORTE

Un primo sguardo al gioco che potrebbe dare nuova linfa vitale agli sparatutto in prima persona.

Siamo andati a conoscere gli sviluppatori responsabili del gioco che potrebbe rivelarsi uno dei più innovativi sparatutto in prima persona del 2002, un titolo ispirato a uno dei fumetti più anticonformisti e polemici della storia dei "comic" anglosassoni.

I programmatori della Rebellion, nei loro uffici di Oxford, non si preoccupano del fatto che il gioco uscirà così in avanti nel tempo: sono ancora immersi nell'atmosfera di entusiasmo che accompagna un nuovo progetto, dove tutto è possibile.

È piuttosto raro riuscire a sapere qualcosa di un gioco a questo stadio dello sviluppo: in genere, i programmatori vengono interpellati dalla stampa soltanto negli ultimi mesi prima della distribuzione del titolo, quando l'espressione sui loro volti è di stanchezza e di sobria felicità per aver portato a compimento il progetto. Alla Rebellion le cose sono diverse: guardando nei loro occhi si vede soprattutto per il gioco ispirato alle avventure del Giudice Dredd, il cui titolo provvisorio è *Dredd vs Death*, e su cosa possono realmente imparare dal loro precedente titolo sparatutto *Alien vs Predator* (*AVP*, per gli amici).

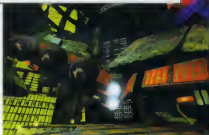
"Cosa è andato storto con quel titolo? Cosa avremmo potuto fare meglio?" dice Kevin. "Ci proponiamo di usare superfici più curve, e il sistema che stiamo progettando ci permetterà di prendere un normale insieme di poligoni e renderlo perfettamente curvo e liscio". Detto questo, mostra orgoglioso l'alieno di *AVP* su un programma: alla semplice pressione di un pulsante, la creatura diventa effettivamente più tonda e liscia.

Mostrando soltanto il contorno dei poligoni è possibile anche vedere immediatamente quanto l'immagine diventi complessa, con i poligoni che si moltiplicano a vista d'occhio, mentre la telecamera virtuale si avvicina all'oggetto. Con il loro nuovo sistema grafico Asura (che verrà probabilmente

"I programmatori ce la stanno mettendo tutta per riprodurre l'anima del fumetto!"

speranza. La squadra è attualmente composta da Kevin Lea (capo della programmazione), Tim Jones (produttore interno e capo grafico) e il silenzioso Drew Cope (impegnato nel design di ambienti e personaggi). In futuro certamente si amplierà a 15 o più persone, ma a questo stadio essere in pochi aiuta a concentrarsi su cosa realmente è necessario fare rinominato Sistema Dredd), i ragazzi della Rebellion spostano il problema dai programmatori al software, capace di creare i contenuti di un gioco con uno sforzo molto minore.

"Tra le altre cose, è possibile selezionare le luci e cambiarle direttamente" dice Kevin mettendo in pausa il gioco, selezionando una fonte luminosa e

ALCUNE DELLE PRIME SEQUENZE DI IMMAGINI REALIZZATE DAI PROGRAMMATORI PER IL PROGETTO DREDD VS DEATH.

TUTTO IN MEGA CITY ONE È REALIZZATO CON CURVE E SUPERFICI SCURE E LISCE

posizionando i suoi confini: ogni caratteristica della luce tondeggiante appare come per magia sullo schermo. Questo sistema offre, però, qualcosa di più che la semplice verosimiglianza, come Kevin continua a spiegarci: "L'idea è quella di raggiungere un livello di realismo simile a quello degli albi a fumetti, esattamente come in *AVP* il realismo era quello visto nelle pellicole cinematografiche della Fox. La maggior parte delle persone considera i fumetti una forma di intrattenimento molto semplice, ma qui stiamo parlando di creazioni artistiche particolari che sono l'anima delle storie del Giudice Dredd". Sul monitor del programmatore l'alieno si trasforma drammaticamente, diventa più definito, circondandosi di un alone particolare.

Kevin continua: "Questa tecnica la chiamiamo 'Rim-lighting': viene utilizzata quando un oggetto sembra completamente in ombra, ma in realtà viene illuminato solo da dietro con qualche mezzo, come una fonte di pallida luce gialla. Sui bordi dell'oggetto compare un alone giallo che ne delinea il contorno. È un effetto che i programmatori sono in grado di ottenere senza sforzi. Si possono aggiungere fonti di luce quasi invisibili. L'atmosfera diventa molto impressionante in questo modo." Il vantaggio di tutti questi sistemi è di risparmiare spazio e capacità di calcolo per gli elementi che effettivamente necessitano di grande dettaglio. Inoltre, i designer possono concentrarsi sugli aspetti meno tecnici dello sviluppo. "Se un grafico vuole realizzare un dettaglio particolare, è in grado di farlo senza sforzo, grazie al nostro sistema. Un pavimento curvo che si perde all'orizzonte può essere realizzato con un singolo poligono e il sistema può renderlo più dettagliato solo quando effettivamente serve. In questo modo, è più semplice aggiungere le superfici, risolvere i problemi e tutto il resto" continua Kevin. Il test di

L'IRONIA TIPICA DEL FUMETTO TORNA NELLE PUBBLICITÀ CHE SI VEDONO ALL'INTERNO DEGLI AMBIENTI CITTADINI

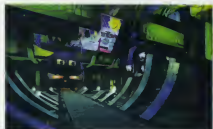
sistema del mondo di *Dredd*, i cui schizzi di preparazione ornano queste pagine, è ancora qualcosa di vago e incoerente: gli sviluppatori lo stanno usando semplicemente per capire cosa funziona e cosa non funziona nella loro creazione. "Stiamo creando una zona all'aperto," spiega Kevin "e ci troviamo nella Mega-City One, la più grande città del mondo. Sarà qualcosa di molto diverso da quanto visto finora nei giochi di questo tipo. Grazie alle tecniche che abbiamo sviluppato, molti dei palazzi saranno ricchi di sfere e di protuberanze curve. La gente che la vede dice che assomiglia a una città in stile 'Blade Runner' ma la realtà è che la Los Angeles di quel film si ispira ai disegni del fumetto". Anche "Robocop" ha preso ispirazione dai fumetti di Giudice Dredd, e il fondatore della Bullfrog Les Edgar ha dichiarato un tempo che le immagini di questi albi hanno influenzato molto la creazione dei primi videogiochi inglesi.

Come dice Kevin: "Nel fumetto, "Jurassic Park" è arrivato nel 1979: troviamo uno zoo di dinosauri ricreati grazie all'ingegneria genetica. Le bestie impazziscono e Dredd deve andare a uccidere il T-Rex". Kevin passa la parola a Tim Jones, produttore del gioco, che mostra i modelli dei personaggi, ancora a un livello di studio. "Il Giudice è basato sui disegni di Carlos Ezquerra, il disegnatore originale del personaggio. Molte delle superfici che abbiamo utilizzato sono tratte direttamente dal fumetto". In effetti, è qualcosa di molto simile al lavoro dell'artista. "Ho fatto esperimenti anche con un modello basato sui disegni di Simon Bisley," continua Tim, "ma non abbiamo ancora deciso su quali artisti ci baseremo per l'aspetto definitivo dei personaggi, o se decideremo di creare uno stile tutto nostro. Probabilmente faremo quello che è necessario, prendendo gli elementi che ci servono e questo creerà uno stile nuovo". Il modello del Giudice viene animato con superfici prese direttamente dalle tavole disegnate: l'animazione ricorda un film western con Clint Eastwood. Tim procede spiegando che intendono utilizzare dei colori piatti e brillanti, con contorni ben definiti, per

"L'alieno si trasforma, circondandosi di un alone particolare creato dalla luce posizionata posteriormente"

2000 AD E IL FUTURO...

Un fumetto che ha fatto la storia del "comic" anglosassoni.

Mentre i Punk facevano la loro comparsa nei sobborghi di Londra, una piccola rivoluzione ha scosso il mondo del fumetto, con tirature limitate e produzioni indipendenti. Da allora questa marca è diventata un'istituzione dell'arte fumettistica anglosassone.
Le storie violente e ironiche sono il suo punto di forza, e il Giudice Dredd è sicuramente il personaggio più conosciuto di questa etichetta. Il giudice appare solo nel secondo numero, ma da allora non ha mai abbandonato la testata.
Con un cast di milioni di personaggi interessanti, "Giudice Dredd" è l'ovvia scelta per giochi di tipo diverso.

I PILASTRI TONDI SONO REALIZZATI CON SOLI TRE POLIGONI. LE CURVE SONO REALIZZATE DAL SISTEMA GRAFICO DELLA REBELLION

cercare di ricreare l'atmosfera del fumetto; uno stile che va d'accordo con le tendenze dei giochi per console, che cercano sempre di più di creare sullo schermo dei "manga" animati. "Questa tendenza è molto di moda attualmente," conferma Tim "e non credo che dovremmo preoccuparci che il pubblico di giocatori su PC non capisca questo stile grafico". "Inoltre, abbiamo intenzione di portare la cosa ancora più in là".

Continua Kevin: "Stiamo parlando del tipo di illuminazione che è possibile vedere in *AVP*, con fonti di luce ovunque. Sarà possibile sparare alle luci, lanciare torce di emergenza, ci saranno i lampi delle armi da fuoco e via di questo passo. Tutti i personaggi e gli ambienti verranno illuminati in questo modo, come se fossero in un fumetto d'autore. Anche nella semioscurità, sarà possibile vedere il contorno del personaggio e della sua armatura da Giudice". "Una delle cose più

"*Dredd vs Death* dovrà essere un gioco ricco d'atmosfera"

interessanti dell'armatura del Giudice Dredd" continua Kevin "è che in parte è completamente nera ed è impossibile illuminarla, se non con effetti particolari. Anche se il personaggio cammina in una stanza perfettamente illuminata, la tuta risulta sempre scura e in grado, essendo lucida, di riflettere le cose. È necessario continuare a vedere un certo livello di dettaglio".

Tim prende la parola: "Stiamo cercando di realizzare qualcosa che non si è mai visto prima.

Quando ci riferiamo ai giochi ispirati ai fumetti si pensa a qualcosa di molto luminoso e colorato, ma qui stiamo parlando di un fumetto scuro e decisamente più realistico. Sicuramente è un'atmosfera che non è mai stata tradotta in uno sparatutto in prima persona. Siamo riusciti a realizzare un buon grado di realismo con *AVP*, considerati gli strumenti che avevamo all'epoca. Penso sia interessante e stimolante da un punto di vista artistico spingere questo stile al massimo". Uno sparatutto in prima persona con uno stile grafico unico: questo è ciò che gli sviluppatori stanno cercando di realizzare. "Una cosa che siamo riusciti a fare bene in *AVP* è stata la creazione della giusta

NON CI SONO PERSONE NELLA CITTÀ PER ORA. GLI SVILUPPATORI STANNO SPERIMENTANDO I VARI STILI GRAFICI POSSIBILI

atmosfera," dice Kevin. "siamo stati capaci di creare un gioco che facesse paura. Anche questo titolo dovrà essere ricco d'atmosfera".

Certamente, non nello stesso modo: la trama in *AVP* era quasi accessoria, mentre in questo gioco è una componente fondamentale. "Prima ancora di concepire queste idee grafiche, ci siamo resi conto che la storia avrebbe dovuto avere una trama molto solida," spiega Tim "e dato che la Rebellion possiede la testata 2000AD possiamo chiamare gli sceneggiatori migliori, come John Wagner (creatore di Giudice Dredd) e farci dare una mano con la storia e con i dialoghi del gioco".

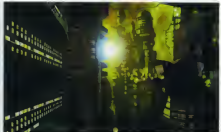
Tim continua: "Il nostro obiettivo è quello di creare una storia che possa essere parte integrante dell'universo del fumetto, in modo che i fan la considerino come un altro episodio, non come qualcosa di a sé stante". Kevin prende la parola al riguardo: "Vogliamo una storia veramente ben scritta, profonda e coerente, che possa aggiungere qualcosa di nuovo e non semplicemente prendere elementi del fumetto qua e là".

Il che ci porta alla scelta dei personaggi che saranno presenti nel gioco. L'universo di *Dredd* offre moltissimi personaggi interessanti, alcuni dei quali meriterebbero un gioco tutto loro, ma per una storia che funzioni davvero non è possibile inserire tutto.

Quando è stato il caso di scegliere, il team di sviluppo non ha avuto dubbi su chi dovesse essere l'antagonista di Dredd, come spiega chiaramente Kevin: "Giudice Morte ('Judge Death' in inglese) è il nemico naturale di Dredd, perché è impossibile ucciderlo. Tutti i cattivi di 2000AD sono stati, prima o poi, fatti fuori da Dredd, ma Giudice Morte non può essere ucciso: non si può uccidere ciò che non è vivo!".

IL GIUDICE DI CELLULOIDE

Quando il granitico Dredd ha incontrato Sylvester Stallone.

Visto il successo riscosso dalle sue avventure a fumetti, al Giudice Dredd non poteva mancare la consacrazione sul grande schermo. Puntualmente, quindi, il personaggio ha lasciato le pagine inchiostrate per assumere le fattezze di Sylvester Stallone, e nel 1995 il film ha fatto il suo debutto nelle sale cinematografiche. Nonostante la partecipazione del protagonista di "Rambo", la pellicola non ha sbancato i botteghini, pur riuscendo a trasporre in maniera abbastanza fedele le atmosfere delle storie del Giudice. Forse, gli appassionati di Dredd non hanno gradito vedere il loro beniamino costretto a difendersi da accuse infamanti, oppure gli sceneggiatori hanno sbagliato a voler umanizzare eccessivamente un personaggio che ha per motto: "Io sono la Legge". Chissà se, ispirandosi all'inossidabile Clint Eastwood, gli sviluppatori di *Dredd vs Death* incontreranno miglior fortuna?

AVENDO VENT'ANNI DI STORIE DA CUI TRARRE LE IDEE, DREDD VS DEATH PUÒ ESSERE PIÙ VASTO E RAFFINATO DI QUALSIASI ALTRO SUO CONCORRENTE

Questo significa che possiamo ragionevolmente aspettarci i suoi tre compagni oscuri: i Giudici Mortis, Fear e Fire. Anche la meravigliosa Giudice Anderson apparirà nella storia, con i suoi poteri mentali e il suo passato di scontri con i Giudici Oscuri.

In quanto a struttura, non aspettatiamoci il classico sparatutto in prima persona "Non vogliamo che sia un gioco in cui si va dal punto A al punto B in ogni livello, preferiamo un approccio basato su missioni. Ci potrebbe essere, ad esempio, una locazione con un supermercato e una banca al suo interno, e la missione potrebbe prevedere di sventare una rapina in banca, cercando di non uccidere troppi civili, quindi giudicare i colpevoli. Penso che uno dei piaceri del gioco sarà la possibilità di amministrare giustizia. Se siete di cattivo umore e qualcuno fa cadere la spazzatura sul marciapiede, potete sempre condannarlo a vent'anni per tirarvi su". Non tutto il gioco farà parte della storia. È prevista, infatti, una modalità di torneo. "Vogliamo che sia possibile giocare anche per soli venti minuti, grazie a un generatore casuale di missioni. il punto è che deve essere possibile sedersi davanti al monitor e andare a sventare una rapina in banca.

L'intelligenza artificiale del gioco dev'essere sufficientemente sofisticata da non permettere al giocatore di sapere in anticipo quello che accadrà," afferma Tim.

"Così, si potrà giocare una missione diverse volte e andrà sempre in modo diverso". "Vogliamo rendere la città un luogo vivo e convincente," dice Kevin, "con schermi TV ovunque, pubblicità, video, telecamere volanti, auto che si muovono eccetera".

Ci potrebbero essere persino delle scene con molta folla, cosa che gli sparatutto in prima persona non hanno mai tentato di fare con l'unica eccezione di *Serious Sam* (di cui troviamo la prova in questo stesso numero). Lavorare con un personaggio tanto forte e ironico dà molte idee agli sviluppatori e conferisce loro molti vantaggi. "Stiamo creando uno sparatutto in prima persona, e sappiamo già perfettamente quali sono le armi da inserire nel gioco." dice Kevin, "in *AVP* abbiamo dovuto decidere il set di armi, ma qui abbiamo la pistola d'ordinanza dei Giudici (il 'legislatore'), con sei diversi tipi di munizioni. Alcuni proiettili sono a ricerca di calore e i Giudici hanno uno schermo a infrarossi nell'elmetto: tutto questo può essere trasformato immediatamente in un meccanismo di gioco efficace.

È molto più semplice lavorare, con una base solida come questa". L'unico vero cambiamento consiste nel sostituire le munizioni-granate, una versione più sobria delle munizioni esplosive, con pallottole standard. Con l'aggiunta di proiettili incendiari, capaci di forare le armature, e di munizioni al titanio/gomma, che rimbalzano sulle superfici, siamo di fronte a una scelta di colpi davvero notevole per uno sparatutto. "Immaginate il divertimento che si può provare con proiettili che rimbalzano", ridacchia Kevin. Il piccolo team di sviluppo dà l'impressione di essere davvero eccitato riguardo a ciò che sta realizzando, e di avere una grande fiducia nelle proprie capacità. Kevin ci dice come si sente in merito ai progressi fatti finora: "Ci siamo concentrati sul 'look' da fumetto per il gioco e io ho proposto tre modi diversi per realizzare gli effetti di luce nelle ultime due settimane. Possiamo realizzare cose belle e diverse da quello che propone il resto del mercato. Siamo molto sicuri delle nostre scelte". Queste parole suonano come la consapevolezza di avere una missione da portare a termine, e la genuina determinazione a fare tutto ciò che è necessario a questo scopo. Chi pensa che il genere degli sparatutto in prima persona abbia bisogno di un'iniezione di vitalità cominci pure ad attendere *Dredd vs Death* con trepidazione.

> **"Possiamo realizzare cose belle e diverse da quello che propone il resto del mercato"**

OPERATION **FLASHPOINT**

Come distruggere lo status quo dei simulatori militari.

C'è realismo e realismo... Marek Spaniel, direttore della Bohemia Interactive, ci sta presentando il frutto di diversi anni di appassionato lavoro di programmazione: la simulazione militare *Operation Flashpoint*. Con pochi click del mouse carica un livello per dimostrarci i punti di forza del prodotto, piazza un soldato nello scenario e lo equipaggia con un lanciagranate a razzo da spalla, quindi fa partire il gioco vero e proprio. Esaminando il paesaggio che si estende a perdita d'occhio trova il bersaglio desiderato: una cima di montagna distante.

Nello sviluppo di un videogiochi, la strada del realismo è una delle più pericolose che si possano intraprendere. Puntare alla realtà è, per definizione, un obiettivo impossibile da raggiungere.

Un eccesso di realismo rischia di impedire al giocatore di divertirsi: non tutti hanno la stoffa del vero soldato, e se i giochi fossero difficili come la realtà finiremmo più spesso di quanto desideriamo a far crescere le margherite. In questo caso, sembra però che si sia raggiunto un buon compromesso. *Operation Flashpoint* ci porterà in una realtà storica alternativa a quanto effettivamente accaduto e saremo alle prese con un inasprimento della guerra

["QUANDO SI TRATTA DI VEICOLI, *FLASHPOINT* È SENZA PRECEDENTI"]

L'arma spara il suo proiettile, che vola verso la formazione naturale. All'impatto, un'esplosione colorata e pirotecnica celebra la riuscita del colpo. Bello da vedere, ma c'è qualcosa che non quadra...

Pochi secondi dopo comprendiamo cosa mancava: gli altoparlanti vengono scossi dal potente rumore dell'esplosione.

Questi pazzi hanno persino inserito nel gioco il ritardo dovuto alla minor velocità del suono rispetto alla luce!

Chi credeva che *Rogue Spear* fosse il massimo del realismo al quale potesse aspirare una simulazione militare dovrà seriamente ricredersi. *Operation Flashpoint* è un gioco che soddisferà le fantasie di tutti coloro che vedono "Full Metal Jacket" e "Salvate il soldato Ryan" sgranocchiando popcorn.

Durante la nostra visita agli uffici della Bohemia, la frase più ricorrente che ci viene detta è "Abbiamo cercato di rendere tutto il più realistico possibile".

fredda nel 1985. Nel gioco si suppone che, invece di portare benefici per il popolo, la Perestroika di Gorbaciov abbia provocato le ire dei generali: uno di essi decide di invadere un'isola, dichiara la secessione dall'URSS e comincia a minacciare territori neutrali. Immancabile l'intervento delle forze NATO...

Tutto è accuratamente modellato, per quanto possibile, sulla realtà del periodo.

Il conflitto si svolge con una campagna di 40 missioni su tre isole: Everon, Malden e Kolgujev. Everon è territorio alleato ed è il teatro delle prime azioni: da qui si procede alla neutrale Malden, per poi passare alla comunista Kolgujev. L'estensione delle isole è stupefacente e ognuna di esse raggiunge i 196 chilometri quadrati di superficie.

Anche se il gioco è strutturato a missioni, in realtà si basa su un modello di "guerra in evoluzione", simile a quello visto nelle campagne dinamiche di simulatori di volo come *Total Air War*, ma in realtà ancora più avanzato, flessibile e indefinito. Non ci sono praticamente limitazioni: se ci si è stancati di un'area e si vuole esplorare l'ignoto, è possibile affrontare qualunque parte dell'isola... e andare persino oltre.

Se si riesce a trovare un mezzo adatto, infatti, si possono raggiungere anche gli altri teatri di guerra. Nel tentativo di una narrazione sotto molteplici prospettive, la campagna viene raccontata da quattro punti di vista. Il ruolo principale che ricopriremo è quello di un novellino appena arruolato. Questo consente di familiarizzare con le basi del gioco, prima di passare al controllo di squadra. Gli altri personaggi disponibili sono più specializzati: quando una missione richiede, per esempio, di utilizzare un macchinario pesante, ecco che il controllo passa a un esperto di elicotteri o di carri armati.

Per le missioni di maggiore segretezza, poi, si abbandona ancora una volta il soldato generico ed entra in scena un combattente altamente addestrato.

Le sue missioni avranno un che di familiare per chi ha giocato altri titoli di guerra e infiltrazione come *Project IGI* e *Hidden And Dangerous*, solo che saranno più realistiche. Non appena si è sul terreno di battaglia è indispensabile preoccuparsi di trovare il modo di essere notati il meno possibile. Farsi vedere allo scoperto sulla cima di una collina, per esempio, non è esattamente la cosa migliore da fare.

Anche compiere una missione di notte, d'altro canto, non è il massimo, dovendo fare affidamento su apparecchiature di visione notturna non proprio allo stato dell'arte. Mentre un raid all'alba può essere una scelta vincente, il fatto di dover lottare contro il tempo e il sole che si alza può complicare la situazione. Il gioco presenta cieli accuratamente riprodotti, completi di mappe stellari: se si mette il gioco

Marek Spanel
Il fondatore della Bohemia Interactive

Quando la necessità aguzza l'ingegno...
Nel 1985 la Repubblica Ceca era ancora dietro la Cortina di Ferro e faceva parte della Cecoslovacchia. Uno dei due fratelli Spanel, Ondrej, mentre si trovava in Svizzera non riuscì a resistere alla tentazione di comprarsi un computer, invece dei cinque orologi digitali che desiderava. Riuscì a portare a casa il PC superando senza seccature la dogana, ma rimaneva il problema di trovare i giochi....
Peccato che, all'epoca, nei paesi comunisti non si trovassero certo facilmente negozi di software. L'unica soluzione fu imparare a programmare per scrivere i propri videogiochi e potersi finalmente divertire un po'!

Le animazioni basate su dati rilevati da modelli umani risultano convincenti e dinamiche.

Grazie al modello di volo realistico e ai controlli intuitivi, pilotare un elicottero è uno dei maggiori piaceri del gioco. Ora potremo sentirci dentro il film "Apocalypse Now" restando comodamente seduti a casa nostra.

Se un veicolo è nel gioco, lo si può guidare. Se lo si può pilotare, avrà un interno dettagliato e liberamente esplorabile voltando la testa. Se questa non è atmosfera...

in avanzamento veloce, si ottiene un effetto simile a quello di certi documentari, con le nuvole che si rincorrono e si sovrappongono, e le ombre che cambiano posizione a seconda dell'ora. E non si tratta di dettagli semplicemente decorativi: se ci siamo persi, possiamo sempre orientarci grazie alla Stella Polare.

Questo probabilmente ci accadrà nella più realistica e difficile delle due modalità di gioco, chiamata Veterano. Se si sceglie la Cadetto, avremo accesso a un comodo display che riassume i dati salienti della situazione e che ci aiuterà a localizzare una destinazione o un obiettivo.

Nella modalità Veterano dovremo occuparci noi di questi problemi: utilizzeremo la mappa e la bussola per capire dove stiamo andando, come dei bravi boy-scout.

Mentre scegliendo l'opzione di gioco più semplice si usa un sistema dei danni che favorisce il giocatore, in quella più difficile avremo una resistenza ai colpi esattamente pari a quella degli avversari computerizzati.

La necessità di non dare nell'occhio porterà al limite l'utilizzo delle nostre abilità come cecchini. Invece di limitarci a puntare un mirino telescopico che oscilla verso la testa di qualcuno, premere il grilletto e vederlo cadere (che è quello che accade in tutti i giochi che hanno seguito la moda del fucile da cecchino), dovremo imparare a fondo le tecniche di un vero tiratore scelto, perché *Flashpoint* si basa su veri modelli balistici, che comprendono gli effetti del vento e della forza di gravità, particolarmente influenti sulle lunghe distanze. Il nostro compito sarà facilitato dalla presenza degli autentici reticoli di mira presenti in tutti i fucili con cui avremo a che fare: questo significa che usare un M21 americano richiede un'abilità diversa da quella del più complicato Draganov russo. Quest'ultimo, infatti, ha diverse croci di mira a seconda della distanza dal bersaglio. E poi ci sono gli obiettivi, che certamente non se ne stanno lì fermi ad aspettare di essere colpiti. Nel momento in cui si accorgono di essere attaccati, vedremo i soldati disperdersi in cerca di riparo o gettarsi a terra per minimizzare la probabilità di essere colpiti.

Certi potrebbero essere equipaggiati di binocoli, nel qual caso si daranno da fare per trovarci!

Parlando dello scabroso tema della rappresentazione della violenza, *Flashpoint* adotta un approccio riservato ma brutale. Marek ci ha confessato che le immagini del gioco sono basate su autentiche fotografie di guerra: il tutto però non sembra gratuito, a differenza del machismo di *Soldier Of Fortune*.

Potrebbe essere effettivamente il primo gioco a mostrare l'insensatezza della guerra. Strisciare verso il nemico e voltarsi in tempo per vedere morire il proprio compagno dovrebbe essere motivo sufficiente per smuovere la coscienza di molti giocatori.

Di commilitoni a disposizione ne avremo molti: dopo alcune promozioni ottenute sul campo, potremo controllare un gruppo di una decina di uomini a cui impartire ordini.

Un sistema ispirato ai giochi strategici in tempo reale permette di selezionare bersagli e posizioni, utilizzando tasti dedicati a funzioni predefinite; inoltre una mappa di visione globale può essere utilizzata per un'opera di coordinamento su grande scala. Certo, anche se l'intelligenza artificiale al momento sembra eccellente, ci vorranno molte partite per verificare se sia veramente all'altezza di rappresentare le situazioni che si svolgono in un vero campo di battaglia. Diversi siti creati da fan e dedicati al gioco elencano una serie di tattiche militari reali, e Marek orgogliosamente afferma che molte di esse potranno essere adottate per avere una maggior probabilità di sopravvivenza. Sempre che non si voglia scegliere di saltare a bordo di un carro armato e fare piazza pulita, ovviamente. Quando si tratta di veicoli, *Flashpoint* è senza precedenti.

"IL GIOCO PRESENTA CIELI ACCURATAMENTE RIPRODOTTI"

Tutto ciò che esiste nel gioco può essere guidato in maniera realistica, o utilizzato per altri scopi. Se, per esempio, saliremo nel retro di un camion potremo soltanto limitarci a guardarci intorno e osservare la situazione senza intervenire. Gli elicotteri d'assalto offrono la possibilità di scegliere la postazione di pilotaggio desiderata: o si controllano i movimenti del velivolo assegnando i comandi d'attacco al co-pilota, o si prende il posto di quest'ultimo e ci si dedica al combattimento.

La stessa libertà di scelta si ha nel carro armato a tre posti: nei panni del comandante alla torretta si possono assegnare ordini agli uomini addetti alle armi o al pilotaggio, con istruzioni generiche del tipo "Vai verso la città tenendoti un paio di chilometri a ovest" o dettagliate come "Vai un po' a destra... Ora correggi a sinistra". Carri armati, elicotteri, automobili... può essere guidato persino un trattore!

La portata di *Flashpoint* è stupefacente: estremamente vasto, ma con una forte attenzione per concentrare l'azione in sezioni ben precise ed emozionanti. È passato molto tempo da quando una simulazione militare ha osato alzare la posta: dopo che *Rogue Spear* ha fallito nel tentativo di superare *Hidden And Dangerous*, il genere si è semplicemente diversificato (*Project IGI*, *Delta Force 2*) invece di evolvere. Se tutto andrà secondo i piani degli sviluppatori, potremmo trovarci a dover celebrare un nuovo vincitore assoluto: la sua bandiera recherà il motto "Abbiamo cercato di rendere tutto il più realistico possibile".

Il manuale del perfetto cecchino

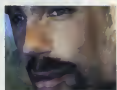
Ecco un'analisi più dettagliata di come funziona il cecchinaggio, che dimostra come possano essere diversi due fucili apparentemente simili come funzionalità.

Essendo stato progettato per gli americani, il fucile M21 (sopra) deve essere il più semplice possibile. È presente un mirino a croce molto visibile, e l'obiettivo è puntare il bersaglio nella parte centrale. Il proiettile dovrebbe colpire fra i due segni, portando a un centro nel caso la procedura sia stata eseguita correttamente. È il sistema con il quale tutti noi siamo più familiari.

Il Draganov può sembrare più un complicato utensile da geometra che un'arma da fuoco. Misurando la distanza del bersaglio con l'aiuto del reticolo laterale, si può prevedere dove lo colpiremo esattamente fra tutti i punti indicati al di sotto di quello ideale, che si trova al centro (e non tiene conto della traiettoria parabolica del proiettile).

Per non perdere la faccia

Alla Bohemia Interactive non riescono a fare a meno di perfezionare ancora il loro sistema grafico...

Anche in questa fase dello sviluppo, i Bohemia continuano ad aggiungere funzionalità al sistema grafico del loro gioco. L'ultima versione da noi provata mostrava significativi miglioramenti nei dettagli dei volti, come dimostrato da queste immagini. Nel multiplayer sono disponibili diverse skin per personalizzare il proprio personaggio come si desidera. È poi possibile scegliere non solo la voce dei commando, ma addirittura alterarne il tono e adattarlo a quello che si preferisce!

È nei momenti in cui il gioco integra tutti i teatri bellici degli anni '80, che diventa veramente vivo. Niente gli si avvicina nel ricreare il triste spettacolo della guerra.

Il celebre trattore in tutto il suo splendore. Anche se è sorprendentemente veloce, l'ampiezza delle sue vetrate lo rende un mezzo poco adatto agli assalti armati.

Salire nel retro di un elicottero per farsi portare a destinazione è un momento emozionante che ci ricorda film come "Rapimento e Riscatto".

gamestock 01

Seattle, la "Città Smeraldo", circondata dalle acque (mare, fiumi e laghi) e contenuta dalle montagne, capitale della musica grunge, ritratta da Bertolucci ne *Il Piccolo Buddha* e più recentemente scelta per lo spot con la giunonica Megan Gale impegnata a scalare lo Space Needle, simbolo della città. Seattle: famosa per il cielo grigio e per il fatto che 70 giorni su 100 piove. A pochi chilometri dal centro, c'è un posto chiamato Redmond. Lì ha sede Microsoft, ed è proprio in uno dei numerosi edifici del gigantesco complesso che ha avuto luogo l'edizione 2001 di Gamestock, la manifestazione organizzata per mostrare alla stampa la nuova gamma di giochi del colosso di Bill Gates. Quest'anno, il pezzo forte era di sicuro rappresentato dalle primizie sul lancio di XBOX: per la prima volta, infatti, era possibile provare con mano i giochi per la nuova, potentissima console. Nonostante la prevedibile eccitazione dei giornalisti nei confronti di XBOX, il catalogo di nuovi giochi per PC prodotti da Microsoft ha impressionato in maniera più che positiva, grazie all'ottima qualità dei titoli in mostra e alle istrioniche personalità di alcuni programmatori, che hanno saputo trasformare una conferenza stampa in un vero e proprio show. Chi ha scommesso sul fatto che il PC verrà spazzato via dalle console di nuova generazione non sembra destinato a ritirare la vincita, almeno per parecchio tempo

I programmatori si sono alternati sul palco per presentare i loro giochi.

SIGMA

Ha aperto le danze Alex Garden di Relic Entertainment (gli autori del capolavoro bellico-fantascientifico *Homeworld*, per intenderci) presentando *Sigma*, gioco di strategia in tempo reale il cui punto di forza è rappresentato da un mondo dinamico, brulicante di vita e in continua evoluzione. Ambientato nei primi del '900, *Sigma* vede il giocatore impegnato a porre il proprio controllo su una serie di isole disperse in cinque aree climatiche differenti (dall'artico alla savana, alla foresta tropicale), nel tentativo di sbarazzarsi di un "super cattivo" mosso dalla solita ambizione di dominio. Per raggiungere l'obiettivo, non ci si dovrà servire di unità di combattimento armate di moschetti o cannoni, ma di artigli, corni e stazza fisica. Le unità di combattimento, infatti, sono rappresentate da schiere di animali selvatici, creature soggette ai capricci del giocatore - quest'ultimo potrà manipolare a piacimento la loro struttura genetica, dando vita a un bestiario che avrebbe fatto la felicità del Dott. Moreau: cammelli con la testa di cobra, rinoceronti con il collo da giraffa e gorilla giganti con le fauci del coccodrillo. Il divertimento consisterà nell'incrociare a piacere le varie specie (più di 50), creando aberrazioni genetiche letali, oppure ibridi del tutto inutili, incapaci di sopravvivere nel mondo tridimensionale di *Sigma*. A detta di Alex Garden, l'idea su cui poggia il titolo è quella di gestire un mondo, quanto più vivo possibile, popolato di creature folli e, soprattutto, divertenti. Proprio per questo motivo, nell'ecosistema di *Sigma*, definito Bubble Biology, le fiere si comporteranno come il giocatore si aspetta, senza dare retta alle leggi del regno animale.

La promessa di *Sigma* è di ricreare degli ecosistemi realistici e credibili, in un videogioco divertente e immediato. Sarà possibile?

FLIGHT SIMULATOR 2002

Di taglio completamente diverso la presentazione dei due titoli successivi, i seriosi *Flight Simulator 2002* e *Train Simulator*, introdotti da Daryl Saunders, responsabile del Simulations Team di Microsoft. *Flight Simulator 2002* altro non è che l'ultima incarnazione del simulatore di volo civile più famoso per PC, capace di mantenere intatta una lunga tradizione di qualità e realismo grafico, pur presentando una serie di interessanti novità. Il numero di poligoni per ogni tipo di velivolo, infatti, è cresciuto in maniera esponenziale e gli effetti di luce e atmosferici, calcolati in tempo reale, contribuiscono a fare di *Flight Simulator 2002* un titolo dalla componente visiva stupefacente. Fra le novità, spiccano di sicuro il sistema che gestisce automaticamente il numero di dettagli su schermo, aggiungendo in maniera appropriata vegetazione e abitazioni man mano che ci si avvicina al suolo. Inoltre, i cieli sono molto più affollati e gestiti da un'Intelligenza Artificiale sofisticata, a cui fa capo anche l'introduzione più innovativa, ovvero il Controllo del Traffico Aereo (*Air Traffic Control*): attraverso un'apposita selezione di tasti, il giocatore potrà chiedere il permesso di decollare, atterrare e ottenere informazioni sulle rotte migliori. Per la gioia di tutti i piloti virtuali, sono stati inseriti nuovi velivoli, fra cui il Cessna Caravan, con cui si potrà decollare e planare sull'acqua e il gigantesco Boeing 747-400, dotato anche di porte passeggeri funzionanti.

In questo classico intramontabile di Microsoft vedremo la grafica migliorata e nuovi aerei da pilotare.

TRAIN SIMULATOR

Di grande spessore si dimostra anche la simulazione di treni *Train Simulator*, pensata apposta da Microsoft per tutti gli appassionati del genere. Se i trenini elettrici non riscuotono più il successo di un tempo, rimangono comunque un importante settore rimasto finora scoperto all'interno del panorama videoludico. Tuttavia, Micorsoft ha insistito sul fatto che *Train Simulator* non rappresenta solo un passatempo per appassionati di locomotive in miniatura, ma un vero e proprio simulatore del traffico ferroviario. Il giocatore verrà fornito di tutti gli strumenti necessari per ricreare qualsiasi forma di trasporto su binari a livello mondiale, sia di merci che di passeggeri. Per raggiungere questo obiettivo, sono stati inseriti sei percorsi, che si snodano su oltre 1000 chilometri di mappa in diverse zone del mondo (Nord America, Giappone ed Europa) e in altrettanti scenari storici, dalle origini del treno a vapore fino ai giorni nostri. Il livello di realismo raggiunto ha dell'incredibile: zoomando con la telecamera è possibile persino scorgere il vaso di fiori sul tavolo di un vagone ristorante. La cura con cui sono stati realizzati gli interni delle carrozze, gli ambienti che costeggiano i binari, e i treni stessi faranno venire voglia di cimentarsi con *Train Simulator* anche ai giocatori meno attratti dalle simulazioni.

Giocare con i trenini non sarà più la stessa cosa, soprattutto, non ci obbligherà a affittare un parcheggio sotterraneo per il plastico

MECHCOMMANDER 2

Gli animi dei presenti in sala sono stati surriscaldati dall'eclettico Mitch Gitelman, designer e produttore di *MechCommander 2*, che ha praticamente introdotto ogni sentenza urlando la parola "POWER" ("potere"). Potere di comandare, di distruggere e di rubare i mezzi al nemico. Guardando i programmatori muovere i vari robottoni ultracorazzati sulla mappa e lanciare l'offensiva sulle postazioni nemiche, era impossibile convincersi del contrario: *MechCommander 2* si preannuncia un titolo davvero coinvolgente. Il giocatore viene trasportato ancora una volta nell'universo di Battletech creato da FASA. Questa volta però, non si tratta di pilotare solo una delle possenti macchine da guerra, quanto piuttosto di comandarne un'intera squadra. Si tratta, dunque, di un titolo che metterà a dura prova le nostre doti tattiche, ambientato in uno scenario tridimensionale, in cui la conformazione del territorio ha un ruolo decisivo. Dall'alto di una collina, per esempio, è molto più facile organizzare l'offensiva, ma è altrettanto vero che si rimane esposti alle attenzioni delle forze di guardia nemiche. Se da un lato si potrà zoomare sul Mech fino a vederne i bulloni, dall'altro si potrà ammirare l'ambiente circostante dopo averlo ridotto in un mucchio di rovine fumanti - non c'è, invece, la cosiddetta "fog of war" (ovvero la linea di visuale oscurata, che impedisce di disporre di tutti i dati riguardanti il nemico), che in molti titoli del genere si traduce nell'oscuramento della mappa.
In *MechCommander 2*, infatti, la mappa è completamente "in chiaro", ma gli avversari non sono visibili fintanto che non entrano nel raggio d'azione dei sensori dei Mech gestiti dal giocatore. Come nella serie *MechWarrior*, si potranno usare i relitti dei nemici per migliorare i propri mezzi con nuove armi, oppure se ne potrà disporre direttamente come nuove unità di combattimento. Per ogni Mech sono state individuate 13 aree di danno differenti: questo significa che un tiro preciso può mettere fuori combattimento l'avversario, senza però ridurre la sua macchina a un ammasso di ferraglia inutile. Nel corso della presentazione, poi, i programmatori hanno brevemente accennato alla possibilità di migliorare le caratteristiche dei propri piloti e dei relativi Mech.

Nella nuova versione di *MechCommander* saremo a capo di una squadra di devastanti Mech in ambienti 3D vasti e spettacolari.

DUNGEON SIEGE

Ancora più coinvolgente è stata la presentazione di *Dungeon Siege* da parte dello scatenato Chris Taylor di Gas Powered Games, un gioco di ruolo fantasy caratterizzato dall'azione frenetica e della possibilità di gestire un ambiente tridimensionale dalle potenzialità immense. Quel che si è visto di *Dungeon Siege* è bastato a conquistare la platea. Il gioco sarà impostato sul ritmo e sulla possibilità di immergersi senza difficoltà nella storia, singolarmente o in gruppo. La libertà di scelta a disposizione del giocatore avrà dell'eccezionale: per esempio, sarà possibile bere solo una parte di una pozione, oppure avere a disposizione contemporaneamente tutti i menu, oppure ancora, farsi rimborsare un acquisto sbagliato in un negozio. Insomma, tanti piccoli particolari che, se effettivamente presenti nella versione finale, saranno in grado di dare vita a un'esperienza di gioco decisamente evocativa. Sempre in tema di assoluta personalizzazione, deve essere inteso il World Editor di *Dungeon Siege* che permetterà, nelle parole di Taylor, "di avere sempre un gioco nuovo ogni giorno!". A parte il comprensibile entusiasmo del suo game designer, ciò che subito colpisce di *Dungeon Siege* è la qualità della grafica, sempre varia e ricca di dettagli a ogni livello, ancora più apprezzabile grazie a una telecamera intelligente, che può essere mossa a piacere. *Dungeon Siege* sarà equalmente ripartito tra combattimento e azione da un lato, e intreccio e sviluppo della trama dall'altro. Durante la presentazione sono state mostrate furiose battaglie contro mostruosi golem, magie di vario tipo, evocazioni e altro ancora. In un momento di pura follia fantasy, Taylor si è addirittura concesso la licenza di equipaggiare un paio di personaggi con mini-gun (mitragliatrici a canne rotanti) medievali, mandando letteralmente in briciole una guarnigione di scheletri.

Dungeon Siege ha davvero tutte le carte in regola per diventare un'ottima fusione tra i giochi di ruolo e quelli di strategia fantasy!

Potremo creare un gruppo di avventurieri piuttosto numeroso e dividerlo, se necessario, in modo da controllare diverse aree di gioco.

E *HALO* CHE FINE HA FATTO?

Halo è sicuramente uno dei giochi più innovativi e geniali in corso di programmazione. La grafica a livello fotografico e la libertà di azione assoluta lo rendono sicuramenhte uno dei titoli più attesi. Tuttavia, la sua vita ha conosciuto alterne vicende: al momento, la Microsoft ha confermato che il gioco uscirà anche per PC, ma solo dopo la versione XBOX - quindi, se non ci saranno nuovi inattesi cambiamenti, potremo combattere sul pianeta ad anello entro la prima metà del 2002.

HALO

ZOO TYCOON

Presentato in sordina prima di introdurre i titoli per XBOX e subito dopo l'esaltazione suscitata da *MechCommander 2* e *Dungeon Siege*, *Zoo Tycoon* è passato quasi inosservato. Si tratta di un titolo gestionale in cui il giocatore avrà il compito di far funzionare uno zoo, rendendo contemporaneamente serene le specie selvatiche ingabbiate e soddisfatti i visitatori. Le quaranta specie animali avranno un modo di reagire differente a seconda dell'habitat artificiale in cui verranno inserite, presentando un nuovo livello di sfida per gli aspiranti manager. Tecnicamente, *Zoo Tycoon* non brilla per soluzioni grafiche entusiasmanti, e anche a livello di interfaccia e di struttura non si tratta certo del titolo più innovativo presentato, d'altro canto è un gioco destinato ad un pubblico molto più generico rispetto a quello dei GdR fantasy o degli strategici con i Mech e che saprà ritagliarsi sicuramente una buona fetta di mercato.

Non c'è limite alla fantasia dei programmatori: anche un simulatore di zoo!

Anarchy online

DATO che è ambientato nel 29.475 d.C., è facile intuire che *Anarchy Online* prende spunto dai migliori capolavori della fantascienza, siano essi libri, film, serie televisive o altri videogiochi. Gli enormi deserti, che ricoprono la superficie del pianeta sul quale sono ambientate le vicende, richiamano alla memoria capolavori del grande schermo come "Mad Max" e "Dune", mentre alcuni personaggi ricordano moltissimo i cyborg che abbiamo potuto apprezzare in *Deus Ex*.

Non mancano nemmeno degli evidenti richiami al genere fantasy: girovagando per foreste e deserti non sarà difficile incontrare armadilli giganti, minotauri capaci di lanciare incantesimi, strane creature bipedi che ricordano delle amebe, nonché bulbi oculari su gambe da ragno. La fantasia non fa difetto agli sviluppatori di questo titolo, che si vuole proporre come il miglior MMORPG (acronimo di Massive Multiplayer Online RPG, cioè gioco di ruolo online di massa): con questo termine si indicano i titoli funzionanti esclusivamente via Internet, caratterizzati dall'elevato numero di partecipanti umani presenti contemporaneamente.

Come in tutti i giochi di questo genere, dovremo scegliere come prima cosa una professione per il nostro alter ego, così come il suo aspetto fisico e la fazione per la quale parteggiare.

PRESENTAZIONE IN SOCIETA'

PHILIP ROSS

Ruolo. Presidente della Omni-Tek
Mestiere. Presidente della società
Fazione. Omni-Tek
Età. 60 anni circa

Ambizioso e privo di scrupoli, Ross ha come obiettivo primario quello di far rimanere la Omni-Tek saldamente al primo posto fra le varie aziende dell'universo. Una persona alla quale bisogna fare attenzione, anche perché il suo cinismo unito alla sete di potere lo portano spesso a porre da parte gli scrupoli morali pur di ottenere quello che cerca.

HENRY RADIMAN

Ruolo. Capo del Council of Truth
Mestiere. Venditore di libri
Fazione. I Clans
Età. 40 anni circa

Appassionato di nanotecnologia, ha molto da condividere con tutti i suoi simili, sebbene prefensca mostrarsi con una veste grigia al posto della solita veste nera utilizzata da questa casta. È una persona saggia, che cerca di condurre i suoi fedeli contro la Omni-Tek attraverso la saggezza, piuttosto che facendo leva solo sul carisma e la leadership. Lo si può incontrare molto spesso in giro, intento a vendere tecnologia a chiunque sia interessato.

SERGEYEVITCH

Ruolo. Direttore della Omni-Pol
Mestiere. Capo della polizia
Fazione. Omni-Tek
Età. 50 anni circa

Amante sfegatato (in tutti i sensi) della vodka, Ivan Sergeyevitch viene considerato un uomo di ferro dalle maniere piuttosto sbrigative.
È il capo della polizia, quindi determinato a mantenere l'ordine nelle città controllate dalla Omni-Tek. Meglio stargli lontani se si fa parte dei ribelli, considerando che pochi sopravvivono ai suoi violenti interrogatori.

TUCKER

Ruolo. Direttore del giornale "Voice of Freedom"
Mestiere. Gestore di un bar
Fazione. Ribelli
Età. 50 anni circa

Robusto e di buon cuore, Tucker gestisce Voice of Freedom, l'organo stampa dei ribelli. Si tratta di una persona tranquilla che è possibile incontrare con una certa facilità nel suo bar in Omni 1. Non è molto amato dai dipendenti della Omni-Tek, forse perché questi sono abituati al surrogato della birra mentre nel suo bar è possibile trovare la buona vecchia bevanda nella forma originale.

Quest'ultima, a dire il vero, è una novità rispetto alla tradizione. In *Anarchy Online*, infatti, potremo decidere di diventare membri di un particolare gruppo sociale, caratterizzato da doveri e vantaggi.

Le nostre preferenze potranno orientarsi, ad esempio, verso la Omni-Tek, la megacorporazione che gestisce il pianeta in modo totalitario, garantendo agevolazioni e un alto tenore di vita a scapito di una limitatissima libertà di azione ed espressione.

La sua ricchezza e potenza sono dovute al fatto che l'azienda controlla completamente l'enorme mercato delle nanotecnologie, il più redditizio in questo ipotetico futuro.

Se invece non amiamo le imposizioni di un governo semidittatoriale, possiamo abbandonare le comodità tipiche di una società molto progredita per schierarci fra i ribelli, unico baluardo contro il potere istituito.

C'è posto anche per chi preferisce rimanere fedele al titolo del gioco, mischiandosi alla fazione dei neutrali, veri e propri anarchici che non si schierano per nessuno e cercano di condurre la vita lontani dal feroce conflitto fra stato e ribelli.

Una volta delineati i tratti peculiari del nostro personaggio e assegnati i punti alle varie caratteristiche (che sono davvero tante), potremo iniziare a giocare. Le città saranno i punti di partenza delle nostre avventure. Lì si troverà la nostra abitazione, oltre a una serie di terminali attraverso cui potremo salvare le informazioni riguardanti l'avventuriero e il suo inventario, fondamentali per non perdere nessun oggetto in caso di morte.

Altri terminali ci permetteranno di acquistare armi, armature e nuove nanotecnologie da installare sul nostro corpo, ma ovviamente non mancheranno quelli da consultare per accettare le missioni, fondamentali al fine di aumentare esperienza e guadagnare qualche soldo.

Inizialmente, però, sarà fondamentale migliorare il proprio personaggio lottando con le creature più deboli, solitamente sparse nelle foreste attorno ai nuclei abitati. Dopo aver guadagnato in questo modo un paio di livelli, disponendo di caratteristiche più efficienti, saremo pronti per avventurarci nelle prime missioni.

Uno dei punti di forza di *Anarchy Online* è proprio il mondo di gioco, che si prospetta davvero enorme: ci sono tantissime città, e vagare da una parte all'altra della mappa richiede davvero parecchio tempo. Fortunatamente, all'interno di ogni agglomerato sono presenti dei teletrasportatori, che permettono di raggiungere zone altrimenti lontanissime. Al momento in cui scriviamo, il gioco è nella fase di prova finale e sembra decisamente sconfinato. Attualmente, sono presenti circa 2000 beta tester (tra cui tre membri della redazione di GMC), ma una volta completati i controlli, i server dovrebbero ospitare decine di migliaia di giocatori umani, rendendo così indispensabile la presenza di aree molto

Questi terminali ci permetteranno di comprare ogni tipo di bene.

Questa è una delle fasi della creazione del personaggio.

UN PO' DI STORIA

Rubi-Ka è un desolato pianeta, un tempo abitato dai soli indigeni. Quando le nanotecnologie hanno iniziato a diffondersi in maniera massiccia nella galassia, la Omni-Tek ha impiantato qui le sue principali fabbriche. In questo modo, buona parte della popolazione è passata, [illegible] una triste vita di stenti, a una condizione più agiata. Molti [illegible] accettato di buon grado [illegible] cambiamento, attratti [illegible] comodità e dal sistema [illegible] imposto dalla Omni-Tek, ma [illegible] comunque un gruppo di [illegible] amanti della libertà, organizzati [illegible] clan, che mal sopportano il clima dispotico imposto dai nuovi [illegible] del pianeta. È ovvio che un simile clima di tensione porti allo [illegible] armato ed è altrettanto ovvio che la Omni-Tek cerchi in tutti i modi di debellare questi gruppi di ribelli. Circolano infatti voci secondo le quali sono proprio i principali rivali della multinazionale a supportare le rivolte. La battaglia è aperta, e solo a noi spetta la decisione finale su quale fazione sia la più adatta ai nostri principi.

Le città sono gli unici posti dove non corriamo rischi.

vaste. In ogni caso, viaggiare è un'esperienza affascinante, anche solo per osservare l'eccellente grafica delle ambientazioni: si va da foreste a deserti, passando per città, porti e montagne. L'acqua è rappresentata in maniera estremamente realistica, così come gli alberi: basti pensare che muovendosi in una foresta sarà impossibile trovare due piante uguali.

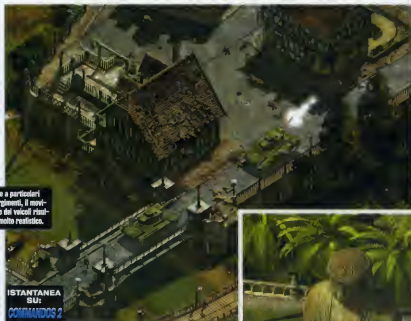
Eccezionale anche la gestione delle fonti luminose: procedendo con il sole di fronte, i nostri occhi rimarranno gradualmente abbagliati dai suoi raggi, senza nessun effetto "cinematografico" quale il riverbero della luce sulla lente di un improbabile obiettivo. I mostri e i personaggi sono poi realizzati in maniera impeccabile, grazie soprattutto alla ricchezza di particolari e alla qualità delle animazioni, presenti in numero elevatissimo. A questo proposito, vale la pena di sottolineare la semplicità con cui risultano gestibili le sequenze di azioni anche complesse: con dei semplici comandi potremo far fare di tutto al nostro alter ego... ballare, salutare, genuflettersi, o lanciarsi in manifestazioni ben poco urbane. Può sembrare assurdo, ma anche questi piccoli particolari possono far sì che l'esperienza del multiplayer sia più realistica e totalizzante.

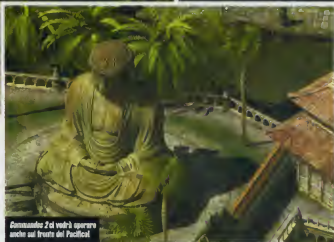
A conti fatti, le prime impressioni su *Anarchy Online* hanno messo in luce i punti positivi di quello che potrebbe rivelarsi uno dei migliori giochi di ruolo online del futuro prossimo. L'esperienza, però, ci insegna che oltre al gioco in sé, risultano fondamentali le comunità che proliferano attorno al titolo, aggiungendovi spessore e decretandone il reale successo, e su questo aspetto non siamo in grado di esprimerci prima dell'effettiva pubblicazione.

Certi incantesimi sono davvero spettacolari!

Una scelta cruciale: a quale fazione vogliamo legarci?

COMMANDOS 2

Il mese scorso ci siamo goduti il primo *Commandos* in regalo... abbiamo giusto il tempo di finirlo, prima che venga pubblicato *Commandos 2*!

Grazie a particolari accorgimenti, il movimento dei veicoli risulterà molto realistico.

Muoversi lungo i fili della luce è indubbiamente silenzioso, ma ci esporrà maggiormente al fuoco nemico.

Commandos 2 ci vedrà operare anche sul fronte del Pacifico!

ISTANTANEA SU: COMMANDOS 2

Casa: Eidos

Sviluppatore: Pyro Studios

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D

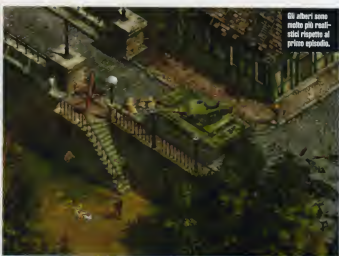
Internet: www.eidos.com

Nei negozi: Giugno

Perché aspettarlo: Seguito di un ottimo strategico, *Commandos 2* non è un semplice rifacimento, ma aggiunge tantissime caratteristiche che dovrebbero renderlo unico.

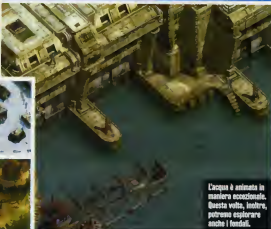
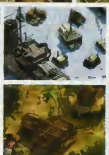
IL gruppo di guastatori più famoso della storia del videogioco torna sui nostri schermi, e sarà ancora compito nostro cercare di superare le difficilissime missioni che li attendono, controllando a turno o contemporaneamente gli otto personaggi e mezzo che compongono l'affiatato team. Oltre agli intrepidi commando che abbiamo imparato a conoscere nel primo capitolo, infatti, se ne aggiungeranno altri, compreso un cane che non dipenderà direttamente dai nostri ordini, ma che farà parte a tutti gli effetti della squadra.

Abbiamo avuto modo di parlare con i programmatori, che ci hanno spiegato come ai tempi del primo episodio avessero avuto tantissime idee, che poi non riuscirono a concretizzare per problemi di tempo dopo il successo di *Commandos* hanno deciso di impegnarsi a fondo su un seguito, questa volta senza limiti, inserendo tutto (o quasi) quello che veniva loro in mente. Già da una prima occhiata alle immagini si può notare qualcosa di nuovo: il sistema grafico è stato interamente rinnovato e in *Commandos 2* ci troveremo di fronte a un gioco in puro 3D. Questa variazione introdurrà una serie di importanti innovazioni la prospettiva rimarrà isometrica, ma sarà possibile ruotarla in modo da osservare la situazione da ogni angolazione Sarà anche consentito entrare negli edifici, ricevendo l'impressione di avere a che fare con un gioco molto più realistico Negli ambienti esterni saranno disponibili solo quattro visuali, una per ogni punto cardinale, mentre dentro le costruzioni la telecamera sarà libera di ruotare a nostro piacimento Questo aspetto riveste una certa importanza, visto che le case saranno solitamente costituite da più piani e ricche di suppellettili, che comprometteranno la visibilità da certe angolazioni. Le novità sotto l'aspetto grafico non si fermano

"SARÀ POSSIBILE ESPLORARE L'INTERNO DEGLI EDIFICI!"

Gli alberi sono molto più realistici rispetto al primo episodio.

IL MIGLIOR AMICO DEL SOLDATO

Fra i nuovi personaggi è stato introdotto anche un simpatico cane: Whiskey. Non potremo controllare direttamente questo elemento (sarebbe poco realistico), ma lo gestiremo attraverso gli altri membri della squadra: potremo legargli una bomba al collo con il marine, e poi richiamarlo dall'altra parte del livello attraverso un fischietto con un altro soldato.
Le possibilità sono illimitate, visto che nessuno degli avversari farà caso al simpatico quattrozampe, indipendentemente dal rumore che produrrà.

Grazie alle novità del sistema grafico, potremo assistere a esplosioni veramente spettacolari.

L'acqua è animata in maniera eccezionale. Questa volta, inoltre, potremo esplorare anche i fondali.

qui; l'acqua animata è uno spettacolo da non perdere e le animazioni di personaggi e veicoli sono davvero notevoli. Per fare un esempio, ogni veicolo avrà le sospensioni indipendenti, elemento che rende il loro movimento molto realistico, mentre i personaggi potranno compiere molte più azioni rispetto al gioco originale.
Tralasciando le finezze estetiche, è doveroso segnalare come siano state introdotte alcune funzioni di basilare importanza: sarà consentito suddividere l'area di gioco in più finestre, fino a un massimo di sei, ognuna delle quali potrà visualizzare una diversa parte del livello. In questo modo, il controllo contemporaneo di tutti i personaggi sarà molto più agevole, e si potrà vedere cosa succede in altre zone organizzando le nostre strategie di attacco. Pensiamo all'utilità di una simile opzione, soprattutto per accorgerci dell'arrivo dei nemici mentre staremo setacciando un'abitazione alla ricerca di medicinali o altre attrezzature. Sarà addirittura possibile "bloccare" la camera su un personaggio, in modo da seguirlo durante i suoi movimenti.

Anche l'intelligenza artificiale è stata curata in maniera particolare, e adesso i nemici non

MUTO COME UN PESCE

Fra le tante possibilità offerte da *Commandos 2* ce ne sono alcune davvero uniche. Sarà possibile andare sott'acqua per nascondersi dai nemici, ma la scelta a volte risulterà pericolosa. Esisteranno, infatti, anche nemici in perlustrazione nelle profondità marine, in grado di dare l'allarme mandando a monte la nostra geniale idea di infiltrarci dai fondali. Fortunatamente, un fantastico accessorio in dotazione al sub lo renderà più simile a James Bond che a un militare: grazie a una specie di richiamo per pesci, questi formeranno un branco attorno al nostro uomo, in modo da nasconderne la presenza a eventuali avversari.

si limiteranno a vederci. Se faremo troppo rumore, le guardie potranno sentirlo e scoprirci subito, dando l'allarme. Intelligentemente, i programmatori ci hanno dato la possibilità di tenere sotto controllo il livello di rumore prodotto dai nostri uomini grazie a un sistema molto intuitivo: muovendoci, sparando e compiendo qualsiasi azione che generi onde sonore, vedremo queste ultime diffondersi attorno alla sorgente, esattamente come quando lanciamo un sasso nell'acqua. Sarà così possibile capire esattamente sino a dove potremo spingerci correndo, e quando dovremo invece iniziare a strisciare, per ridurre il rischio di essere sentiti. Ovviamente, dovremo fare molta attenzione prima di sparare e, se cercheremo un attacco di sorpresa, l'unica via sarà quella di accoltellare l'avversario o, in mancanza di meglio, di tirargli un cazzotto dritto sul naso per tramortirlo. Dovremo però fare attenzione con i pugni: a meno di non riuscire ad abbattere il nemico al primo colpo, infatti, questi urlerà, richiamando tutti i soldati nelle vicinanze. Una volta stordito un avversario, avremo la possibilità di rubargli i vestiti e, nel caso impersoniamo il berretto verde, anche di legarlo e imbavagliarlo. Questa operazione è piuttosto importante, dal momento che altrimenti dovremo costantemente tenerlo sotto controllo per impedirne la fuga. Del resto, il rumore potrà anche essere usato ai fini della nostra tattica di gioco: appostandosi dietro qualche anfratto e attirando i nemici in trappola con spari e grida. Gli amanti del primo episodio di *Commandos* ne hanno spesso criticato il livello di difficoltà, definendolo a tratti esagerato. A quanto dicono i programmatori il livello "easy" del seguito sarà più semplice, mentre quello "hard" risulterà adattissimo ai puristi della strategia. Le prime impressioni avute sono comunque quelle di un gioco piuttosto difficile, dove ogni piccolo errore potrà compromettere la missione.

Fortunatamente, difficoltà non equivale a frustrazione, ed esisteranno infiniti modi di completare ogni sortita, scegliendo se condurre un'azione violenta e rumorosa o agire nascosti, evitando ogni possibile contatto con gli avversari. Per fare un esempio, sarà possibile entrare in una casa sfondando la porta, infiltrandosi dal tetto, ma anche attraverso eventuali tubature dell'acqua o sfruttando la rete fognaria. In *Commandos 2*, infatti, i nostri soldati potranno nuotare senza problemi, anche se privi dell'attrezzatura da sub: non si limiteranno a muoversi sulla superficie dell'acqua, ma si immergeranno per nascondersi o per cercare entrate alternative. Questo dovrebbe garantire una certa longevità, e una volta finite le dodici lunghissime missioni sarà possibile rigiocarle, tentando tutte le strade possibili.

Insomma, *Commandos 2* ha tutte le carte in regola per replicare il successo del suo illustre predecessore, non ci resta che attendere e aguzzare l'ingegno: questa volta ne avremo davvero bisogno.

COME UN VERA SPIA

Con la possibilità di entrare negli edifici, si porrà il problema di evitare brutte sorprese all'interno degli stessi: chi ci dice che non ci sia un intero plotone di soldati intenti a lucidare le armi, all'interno di una casa apparentemente deserta? Fortunatamente il team di sviluppo ha previsto la possibilità di sbirciare nelle costruzioni prima di entrarci. La cosa, oltre a rivelarsi utilissima, è stata realizzata in maniera impeccabile, mettendo in risalto le doti del sistema grafico interamente 3D. Quando si è nelle vicinanze di un pertugio, si renderà disponibile un comando che, una volta attivato, provvederà a far comparire una nuova finestra, controllabile con il mouse. Questa rappresenterà la visuale in prima persona del nostro soldato. Potremo quindi controllare con calma la situazione e, non appena le guardie si gireranno, infilarci non visti e aprire le porte ai nostri compagni, in paziente attesa fuori dall'edificio. È un azione che saranno in grado di compiere tutti i membri del gruppo, anche se solo la spia sarà capace di arrampicarsi sui cornicioni per raggiungere i piani più alti. Da qui avrà poi la possibilità di lanciare una scala di corda agli altri.

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Nostalgia o innovazione? Il ritorno di un classico, ma questa volta in tre dimensioni.

IN TRE SI È IN COMPAGNIA

I veterani dell'universo di Dune ritroveranno i nobili Atreides, gli autoritari Harkonnen e gli specialisti del sotterfugio, gli Ordo, ovvero le tre "casate" che consentiranno di sperimentare diversi stili di gioco. Sarà possibile, inoltre, allearsi con cinque potenze minori, che espanderanno la scelta delle costruzioni e moltiplicheranno le opzioni tattiche.

Gli antichi vermi di Dune rigenerano di continuo la spezia.

Il sistema grafico tridimensionale dà il meglio di sé nel cuore dell'azione.

CON il capostipite *Dune II*, il più innovativo seguito nella storia dei videogiochi, la Westwood diede origine a uno dei più amati generi videoludici, quello degli strategici in tempo reale. Era forse destino che il salto a lungo atteso nella terza dimensione dovesse avvenire proprio con un ritorno a tale capolavoro.

Una prima occhiata al sistema grafico tridimensionale del nuovo episodio ha confermato lo straordinario impatto visivo, ma anche la cura che gli è stata dedicata.

Contrariamente ad altri titoli, come *Warzone 2100*, l'ambiente non consente un approccio realmente tridimensionale: l'inquadratura, infatti, è fissa, permettendo solo rotazioni e zoom. Niente acrobazie alla *Ground Control*, dunque; lo stile di *Command & Conquer* non è stato snaturato, ma nemmeno, c'è da dire, rinnovato. A questo proposito, bisogna prendere atto che entrambi i colossi della strategia in tempo reale, Westwood e Blizzard, hanno severamente limitato gli spostamenti dell'inquadratura nei loro titoli, dimostrando di credere poco a nuove, rivoluzionarie interfacce utenti.

Di fatto, in *Emperor - Battle for Dune* solo i vanitosi, in vena di dimostrare la potenza del loro acceleratore grafico, tenderanno a divertirsi con zoom cinematografici. Per quanto riguarda la giocabilità, rispetto a titoli come *Command & Conquer*, in *Emperor – Battle for Dune* sarà indispensabile porre molta attenzione alla conformazione del terreno, dato che le strutture potranno essere edificate soltanto su solida roccia, rendendo la pianificazione delle basi un lavoro minuzioso. A complicare ulteriormente le cose, interverranno i ben noti, giganteschi, vermi, sempre in agguato sotto le sabbie sconfinate del pianeta Dune. Estrarre la spezia non sarà un gioco da ragazzi.

In definitiva, chi si attende il nuovo termine di paragone per i giochi strategici in tempo reale dovrebbe ridimensionare il suo entusiasmo; *Emperor – Battle of Dune* non sarà un nuovo *Shogun* o un ennesimo *Homeworld*.

"I VERMI SONO SEMPRE IN AGGUATO SOTTO LA SABBIA"

Nonostante ciò, il titolo rappresenta il traguardo di quasi dieci anni di continue migliorie, pur conservando a ogni costo la giocabilità di *Command & Conquer* e i suoi filmati.

ISTANTANEA SU: EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Casa: Electronic Arts

Sviluppatore: Westwood

Genere: Strategico in tempo reale

Requisiti di sistema: PII 400, 64 MB RAM

Internet: westwood.ea.com

Nei negozi: Giugno 2001

Perché aspettarlo: I creatori di un intero genere muovono i primi passi nella terza dimensione.

SUMMONER

Non c'è pace per i predestinati. Soprattutto se non sono contenti di esserlo.

Non basta esser perseguitati per quel maledetto marchio sulla mano, dobbiamo anche esser presi in giro dalle guardie...

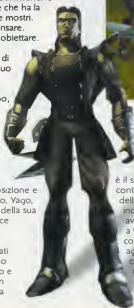
EVOCATORE, MESTIERE DIFFICILE

In *Summoner*, le occasioni di danneggiarci da soli non mancheranno. Se Joseph dovesse essere tramortito da una martellata o ucciso (fortunatamente il protagonista può anche essere resuscitato), perderebbe completamente il controllo della creatura evocata, che attaccherebbe indifferentemente chiunque le stesse intorno, fino alla morte o al termine dell'incantesimo. Come se non bastasse, il normale rito d'evocazione, nel caso si usino gli antichi anelli combinati fra loro, potrebbe dare risultati inattesi, con la materializzazione sul nostro piano di esistenza di esseri pericolosi (per noi). Forse è un bene che si possa evocare una sola creatura alla volta.

ISTANTANEA SU: SUMMONER

Casa: THQ
Sviluppatore: Volition
Genere: Gioco di Ruolo
Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB RAM, Scheda Direct3D 8 MB RAM
Internet: www.summoner.com
Data di uscita: Giugno 2001
Perché aspettarlo: Se amiamo il genere fantasy, difficilmente sapremo resistere all'idea di evocare un drago.

IL protagonista di *Summoner* è Joseph, giovane che ha la rara capacità di evocare mostri. Fantastico, viene da pensare. Joseph però potrebbe obiettare. Quando era ancora bambino, nel tentativo di salvare gli abitanti del suo villaggio attaccato dai briganti, evocò un demone che, purtroppo, non fu in grado di controllare, e che si prese molte più vite di quante gli stessi razziatori avrebbero potuto mai mietere. Spaventato e inorridito dall'accaduto, voltò le spalle alla sua predisposizione e allontanò il suo maestro, Yago, deciso a vivere il resto della sua esistenza come semplice fattore.

Dopo nove anni di tranquillità,però, i soldati dell'esercito di un vicino impero mettono a ferro e fuoco il suo villaggio, in cerca di colui che porta uno strano simbolo sulla mano, il marchio dell'evocatore ..

Sebbene Joseph sia il personaggio intorno al quale si articola la storia di *Summoner*, non è il solo che potremo controllare, poichè nel corso delle nostre peripezie incontreremo altri tre avventurieri che entreranno a far parte della nostra compagnia, cui si aggiungerà naturalmente la creatura (ve ne saranno diverse, oltre ai classici elementali e demoni si parla anche di minotauri e draghi) che Joseph sarà in grado di evocare, via via che acquisirà gli antichi anelli che focalizzano il suo potere. Da quello che abbiamo visto, dovremo scarpinare parecchio per città e boschi, fra le missioni del filone primario della trama e le commissioni che accetteremo di sbrigare per i personaggi secondari. Le schermate del gioco sono, infatti, piuttosto ampie, sia che si tratti d'aperta campagna, sia nel caso delle città, e divise in vasti quartieri con molte abitazioni, la maggior parte delle quali non ha che una funzione puramente estetica, dato che poche sono quelle in cui si potrà entrare. D'altronde servono pienamente allo scopo e in generale l'ambientazione c'è parsa credibile ed

Le creature che evocheremo combatteranno al nostro fianco, almeno nella maggior parte dei casi.

esteticamente piacevole, soprattutto per quel che riguarda alcuni paesaggi naturali, mentre speriamo che ci saranno un maggior numero di dettagli per le costruzioni più distanti. Passando da un quartiere all'altro delle città, si dovrebbero notare differenze nello stile degli edifici e nello stato delle strade, ma soprattutto nell'atteggiamento tenuto dagli abitanti verso di noi, dai nobili snob ai mendicanti che potremo incrociare camminando.

Per distinguere a colpo d'occhio i personaggi che hanno informazioni di qualche utilità, tra tutti quelli a cui possiamo parlare, vi saranno dei fumetti con dei punti esclamativi, che affiancheranno gli individui più interessanti. All'interno di *Summoner*, i dialoghi sono testuali, mentre il sonoro è esclusiva dei filmati, che s'inseriscono nei momenti rilevanti dell'avventura e che sono realizzati nello stesso stile grafico del gioco. Tramite i dialoghi, ci vedremo assegnare missioni di vario genere. Portando a buon fine tali compiti, guadagneremo esperienza e otterremo punti preziosi, che investiremo secondo le nostre preferenze nel perfezionamento delle differenti abilità dei personaggi.

"L'AMBIENTAZIONE C'É PARSA CREDIBILE E PIACEVOLE"

Per quanto riguarda i combattimenti, potremo scegliere d'essere spettatori, lasciando tutto nelle mani del computer, o di controllare in prima persona le mosse del nostro personaggio, usando combinazioni di tasti per compiere l'azione che riteniamo più appropriata. Lavorando contemporaneamente al gioco per Playstation e computer, gli sviluppatori hanno cercato di realizzare un sistema che non creasse problemi agli utenti di entrambe le piattaforme, optando per un'interfaccia non particolarmente complessa, tanto che, volendo, dovremmo poter giocare in modo fluido anche col solo mouse.

Se questo sistema si rivelerà pratico anche per la sezione multigiocatore, rimane un'incognita ancora aperta, fortunatamente, però, non dovremo aspettare molto per scoprirlo.

GESTIONE DEI PERSONAGGI

Summoner **permette di avere il controllo completo di un solo eroe alla volta, mentre gli altri personaggi che accompagneranno Joseph lungo le sue peregrinazioni (una ladra, un guerriero e una religiosa) verranno gestiti dal computer. Il giocatore si limiterà a decidere la linea di comportamento che devono seguire in presenza di creature ostili; in altre parole sceglieremo fra alcune opzioni preimpostate. Per fare qualche esempio, potremo stabilire se i nostri personaggi assaliranno ogni nemico in vista, se ne prenderanno le distanze, o se passeranno il tempo a lanciare incantesimi curativi.**

WARCRAFT 3

Uno dei titoli strategici per eccellenza cambia (di nuovo...) faccia!

NEGLI ultimi tempi, il confine fra i giochi di strategia in tempo reale e quelli di ruolo si è andato assottigliando, e tracciare una vera e propria linea che separi in maniera precisa le due categorie non è facile. Proprio per questo, *Warcraft 3* viene definito dalla stessa Blizzard un RPS (acronimo di Role Playing Strategy), cioè gioco di ruolo strategico, una bizzarra mistura fra gli ormai affermatissimi giochi strategici in tempo reale e i classici giochi di ruolo (GdR). Questa novità dovrebbe fare la felicità di tutti gli appassionati, incarnando le caratteristiche salienti di entrambi i generi e dando vita a un titolo più completo rispetto ai predecessori e ai giochi simili.

In *Warcraft 3*, risulterà fondamentale impegnarsi nella ricerca e nello sfruttamento delle risorse, senza però trascurare gli elementi più avventurosi e guerrafondai, sui quali il titolo calcherà particolarmente la mano. Gli sviluppatori, infatti, hanno ritenuto opportuno far sì che il giocatore si concentri principalmente sul combattimento e sull'esplorazione, piuttosto che sullo sfruttamento delle risorse. In questo modo, l'azione sarà più frenetica rispetto ai precedenti episodi e non verranno tralasciati gli aspetti strategici fondamentali.

"AVREMO BEN QUATTRO RAZZE A NOSTRA DISPOSIZIONE"

La prima novità che salta all'occhio riguarda l'aumento del numero di razze selezionabili. In *Warcraft 3* ne avremo a disposizione ben quattro, e più precisamente: Umani, Orchi, Elfi della Notte e Non Morti, oltre naturalmente alle immancabili specie controllate dal computer. La vasta scelta in termini di popolazioni giocabili farà sentire il suo peso soprattutto nella modalità multiplayer.
Un concetto fondamentale di questo nuovo capitolo è l'introduzione degli eroi; proprio grazie a queste figure si è riusciti a creare un titolo strategico che ha molti punti in comune con i giochi di ruolo. Questi personaggi, al contrario delle unità normali, potranno progredire di livello, collezionare oggetti all'interno del proprio inventario, nonché migliorare il rendimento delle truppe alleate che si trovano nelle vicinanze. Ogni eroe sarà caratterizzato da abilità peculiari, oltre alla capacità di lanciare incantesimi, e come qualsiasi altra unità potrà essere distrutto.

Come impone la tradizione di questo genere di giochi, tutte le unità "consumeranno"

EROI DI TUTTE LE RAZZE

Gli eroi si distingueranno tra di loro per capacità e caratteristiche. Vediamo nel dettaglio quali personaggi sono presenti per ogni razza.

Umani: Paladino, Arch-Mage, Ranger Mezzelfo, Nano Re delle Montagne.
Orchi: Farseer, Maestro di Spada, Tauren Chieftain, Cacciatore di Ombre.
Elfi della Notte: Keeper of the Grove, Cacciatore di Demoni, Sacerdotessa della Luna, Arch-Druid.
Non Morti: Cavaliere della Morte, Lich, Signore del Terrore, Abomination.

Questa versione sarà molto più incentrata sul combattimento rispetto alle precedenti.

In caso di morte di un eroe è sempre possibile farlo resuscitare, a patto di avere denaro.

Il ruolo degli eroi durante le battaglie è fondamentale!

L'interfaccia di gioco è semplice, ma permette di compiere azioni complesse.

un certo numero di punti comando per muoversi, e gli eroi richiederanno un numero maggiore di questi punti rispetto a un elemento normale. È facile intuire che la tragica scomparsa di un fiero condottiero sarà piuttosto dolorosa, almeno quanto perdere il proprio alter ego in un qualsiasi gioco di ruolo. In caso di morte, però, potremo fortunatamente far resuscitare gli eroi nelle varie città, anche se ovviamente l'operazione avrà un costo piuttosto oneroso.

L'unico limite di *Warcraft 3* rispetto a un GdR tradizionale è che non avremo la possibilità di decidere quali caratteristiche incrementare nel nostro beniamino, il suo sviluppo sarà infatti gestito dal computer e dipenderà unicamente dalla classe di appartenenza di questo singolare personaggio.

Se le modifiche allo schema di gioco sono sostanziali, anche il sistema grafico vedrà dei notevoli cambiamenti. Ogni singola unità sarà rappresentata in 3D, ed è stato sviluppato un sistema di animazione strutturale che permetterà di animare i personaggi in maniera estremamente realistica, grazie anche al supporto per le deformazioni della pelle e, conseguentemente, dei vestiti.

Le novità di *Warcraft 3* sono tante e, ora più che mai, l'attesa che ci separa dalla sua comparsa sugli scaffali è spasmodica.

Ogni razza ha pregi e difetti... meglio avere eserciti misti, se giochiamo in rete.

ISTANTANEA SU:

WARCRAFT 3

Casa: Blizzard

Sviluppatore: Interno

Genere: Strategia

Requisiti di sistema: PII 400, 64MB RAM, Scheda Video 4MB

Internet: www.blizzard.com/war3/

Data di uscita: Fine 2001

Perché aspettarlo: Il sistema grafico completamente rinnovato e l'introduzione di elementi tipici dei giochi di ruolo lo potrebbero rendere una piacevole sorpresa, che si discosta dagli standard affermati.

UEFA CHALLENGE

Una simulazione di calcio emergente cerca di rompere il quasi decennale ciclo di successi targato *FIFA*.

In caso di campo umido o innevato, i giocatori lasceranno sul terreno le impronte dei propri passi.

Come nel calcio moderno, anche in *UEFA Challenge* gli infortuni saranno all'ordine del giorno.

ISTANTANEA SU: *UEFA CHALLENGE*

Casa: Infogrames

Sviluppatore: Interno

Genere: Simulatore di calcio

Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB di RAM, Scheda 3D 32 MB

Internet: www.infogrames.com

Nei negozi: Giugno 2001

Perché aspettarlo: Gli appassionati di calcio su computer attendono da tempo una valida alternativa ai prodotti della EA Sports.

A molti appassionati di calcio è capitato di recarsi, armati di pallone e tenuta ginnica, al campetto pubblico più vicino a casa, per non trovarvi alcuno sfidante degno di tale appellativo. Questa stessa spiacevole sensazione è probabilmente stata vissuta dagli sviluppatori di *FIFA* che, per quasi un decennio, non hanno mai potuto confrontare le proprie cognizioni calcistiche con quelle elargite da altri videogiochi sportivi di pari qualità.

Fortunatamente, alcuni indizi ci inducono a pensare che l'universo del pallone videogiocato possa passare, a breve, dall'attuale stato monopolistico a un campionario di simulazioni calcistiche sempre più ampio e qualitativamente valido.

La prima controffensiva al dominio di *FIFA* arriva dalla Infogrames, colosso dell'intrattenimento elettronico che poco ha da invidiare a Electronic Arts. Gli sviluppatori transalpini sono da tempo al lavoro su *UEFA Challenge*, una simulazione calcistica che sembra intenta ad aprire una nuova strada interpretativa per portare il pallone sui nostri PC.

Dalla versione preliminare del gioco giunta in nostro possesso, è infatti emerso che *UEFA Challenge* cerca di porre, nelle mani del giocatore, una ben più significativa responsabilità nell'evolversi dell'azione di gioco, rispetto a quanto visto finora negli altri titoli di calcio per computer.

Chi volesse avvantaggiarsi con passaggi calamitati e cross radiocomandati farà bene a cercare altrove. In *UEFA Challenge*, tanto i tiri in porta quanto lo scambio di palla tra i vari calciatori dovranno essere opportunamente calibrati, tenendo premuto più o meno a lungo il rispettivo pulsante del joypad.

Allo stato attuale, diverse lacune devono ancora essere colmate, come ad esempio la selezione del calciatore in fase difensiva. L'impressione generale è comunque buona. Il portatore di palla ha sempre l'opportunità di propendere per l'avvio di un'azione corale o per un dribbling, egoistico quanto spettacolare. Vengono così accontentati sia i fantasisti alla Rui Costa, sia i registi alla Demetrio Albertini. La grafica non raggiunge forse lo sfarzo estetico espresso dai titoli di Electronic Arts, ma è comunque in grado di rendere giustizia alla spettacolarità del calcio reale. Le animazioni non sono sempre fluide, ma i gesti con cui i calciatori accarezzano il pallone, o cadono a terra dopo un duro contrasto, appaiono di una naturalezza impressionante.

"ACCONTENTA SIA I FANTASISTI ALLA RUI COSTA, SIA I REGISTI ALLA DEMETRIO ALBERTINI"

Per quanto riguarda, invece, il puro aspetto estetico è già possibile trarre le prime impressioni attendibili. Le maglie delle squadre sono state riprodotte

Per rendere ancor più evidente la potenza dei tiri in porta, il pallone viene talvolta sfuocato e accompagnato da una scia bianca.

Non possiamo proprio lamentarci per come sono stati realizzati gli stadi.

fedelmente e rappresentate con tanto di sponsor (sia tecnico, sia istituzionale), numero di maglia e nome del giocatore. Altrettanto verosimili, e talvolta facilmente riconducibili ai veri protagonisti del calcio europeo, sono poi i visi di tutti gli uomini schierati in campo.

Le modalità di gioco consentono di partecipare, seppur non in veste ufficiale, alle più importanti competizioni europee. La licenza UEFA, inoltre, ha costretto gli sviluppatori della Infogrames a circoscrivere al solo continente europeo i paesi d'origine delle nazionali e dei club contemplati in *UEFA Challenge*. Il giocatore può, in ogni caso, modificare l'aspetto e il nome di battesimo di ogni calciatore, selezionando un'apposita modalità dal menu principale del gioco.

Tutti gli stadi più importanti d'Europa, come il Nou Camp, San Siro e l'Old Trafford, saranno contemplati dal gioco e verranno animati dal pubblico con bandiere, palloncini, fumogeni e variopinti coriandoli di carta. Altre arene più curiose saranno rese disponibili dopo aver collezionato un numero sufficiente di vittorie importanti (potremo perfino fare invidia a Totti, andando a giocare nel Colosseo dell'antica Roma). Tutti i campi di calcio risultano essere incredibilmente verosimili con ogni situazione climatica e, in caso di terreno bagnato, si potranno addirittura notare le orme lasciate sul manto erboso dai tacchetti dei calciatori.

Naturalmente, è ancora troppo presto per esprimere un giudizio definitivo, ma possiamo iniziare a confidare nel fatto che il futuro dei videocalciatori non sarà di solo *FIFA*.

GIOCHI COMPUTER

PASSERELLA DI STELLE

Come ogni gioco di calcio che si rispetti, anche *UEFA Challenge* si è avvalso della collaborazione di nomi importanti del calcio moderno. La carrellata di stelle inizia con il pallone d'oro Luis Figo, per poi proseguire con atleti del calibro di Stefan Effenberg, Sonny Anderson, Dwight Yorke, Stéphane Dalmat e Oliver Bierhoff. Quali effettivi vantaggi possano apportare al gioco simili collaborazioni non ci è ancora stato illustrato nei dettagli, ma una cosa è certa: se gli sviluppatori della Infogrames hanno imparato a usare la testa da Oliver Bierhoff, sarà uno scherzo battere i cervelloni della Electronic Arts.

MACCHINE DEL MESE

UN SISTEMA PER TUTTE LE ESIGENZE

POWERMAX 1500

■ Produttore **TEAC** ■ Telefono **06/6650011** ■ Prezzo Lire **670.000 (IVA compresa)**

QUESTO sistema audio della Teac è uno dei più versatili attualmente disponibili sulla piazza: è dotato di un amplificatore, nonché di decoder Dolby Digital (AC3) e Pro Logic, ed è capace di elaborare praticamente qualsiasi tipo di segnale. Il PowerMax 1500 è dotato di entrate digitali sia ottica che coassiale, e di connettori separati per i canali anteriori e posteriori (ideali per utilizzare giochi che supportano EAX, A3D e DirectSound 3D).

In questo modo, è possibile collegarlo alla scheda audio di un computer in svariate maniere, ma anche a un lettore DVD video, oltre che a un DAT, a un Minidisc e, ovviamente, alla PlayStation 2 (dotata solo dell'uscita ottica). Purtroppo, nella confezione non è incluso a questo scopo il cavo Tos-Link, che, pur non essendo difficile da reperire, è piuttosto costoso. Sono invece presenti tutti gli altri tipi di cavi, compreso quello coassiale, indispensabile per gustare i film su DVD ascoltando il commento audio in Dolby Digital. È possibile selezionare il tipo di ingresso direttamente dall'amplificatore o, più comodamente, attraverso il telecomando in dotazione, il che denota la natura estremamente versatile del kit. Quando si ascoltano tracce audio non codificate in Dolby o in 3D, è consentito regolare la resa audio grazie alle funzioni Stereo, Hall e Theater. La prima riproduce in stereo i suoni provenienti dalle entrate analogiche, e risulta utile soprattutto per l'ascolto di CD musicali o di normali trasmissioni televisive. La funzione Hall aggiunge del riverbero al segnale, e viene consigliata soprattutto per l'ascolto di musica classica, mentre Theater aggiunge una specie di effetto tridimensionale, che può essere utilizzato per la visione di vecchi film su videocassetta. Interessante la possibilità di selezionare il volume per ogni singola cassa, in modo da ottimizzare la resa del sistema anche in spazi privi di una acustica efficiente. La potenza erogata dal PowerMax 1500 è sufficiente per la maggior parte degli utilizzi: 5 watt per ognuno dei 5 satelliti e 20 Watt per il subwoofer. Quest'ultimo svolge egregiamente la sua funzione e produce bassi pieni e profondi, senza distorsione anche a volumi elevati.

Il PowerMax 1500 si è dimostrato un ottimo sistema, perfetto se si ha intenzione di connettere più periferiche contemporaneamente (console, computer, lettori DVD e lettori MP3).

Può risultare, invece, leggermente costoso, se collegato a un computer equipaggiato con una scheda audio dotata della decodifica AC3 (come le Sound Blaster Live! di Creative grazie ai nuovi driver), visto che il decoder integrato rimarrebbe inutilizzato.

IN DUE PAROLE...

Un sistema audio ottimo; il prezzo è giustificato dalla presenza del telecomando e delle entrate digitali ottiche. **9**

CARATTERISTICHE

API SUPPORTATE	TUTTE
USCITE S/Pdif	ANALOGICA COASSIALE
SUPPORTO 4 CASSE	SI
DECODIFICA AC3	SI

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

HERCULES 3D PROPHET 4500

Non contenta di offrire ben cinque modelli di schede grafiche basate su chip Nvidia, la Hercules ha annunciato che dal prossimo aprile inizierà a distribuire la nuova Prophet 4500, basata sul recente Kyro II di STMicroelectronics. Il processore in questione è l'ultimo esponente della gloriosa famiglia PowerVR, che vede nella "rimozione delle superfici nascoste" il suo punto di forza. Come i suoi predecessori, il Kyro utilizza questo intelligente sistema che, limitando il traffico dalla memoria, permette il raggiungimento di buoni risultati anche utilizzando RAM di frequenza non troppo elevata. Il Kyro è dotato di due unità interne, in grado di elaborare due pixel e 4 texture per ciclo di clock, e può effettuare il Bump Mapping in tutte le sue forme. Le sue capacità di rendering a 32 bit gli permettono, inoltre, di visualizzare i giochi utilizzando 16 milioni di colori.

Viaggiando a soli 115 MHz, però, il chip non è assolutamente in grado di impensierire i più veloci Radeon e GeForce2, essendo oltretutto anche privo di una unità T&L (Trasformation &Lightning, due compiti che, non essendo integrati nel chip grafico, gravano sul processore centrale del computer). Non per nulla, la Prophet 4500 viene proposta come soluzione economica alternativa alle MX. La versione con 64 MB di SDRAM a 173 MHz costerà 375.000 lire IVA compresa.

POTENZA E VELOCITA'

3D PROPHET III

■ Produttore **Hercules** ■ Telefono **02/833121** ■ Prezzo Lire **1.400.000**

LO scorso mese, abbiamo analizzato, in uno speciale molto dettagliato, il panorama delle schede 3D presenti sul mercato, dando anche una fugace occhiata alle caratteristiche di quelle che ospitano il recentissimo processore GeForce 3 di Nvidia. Finalmente, abbiamo fra le mani una versione definitiva della 3D Prophet III (basata appuntu sul GeForce 3) e, cosa più importante, dei driver stabili che ci hanno permesso di effettuare una serie di test atti a giudicare la qualità del prodotto. Si tratta davvero della scheda più veloce presente sul mercato? Osservando i valori dei test, possiamo sottolineare come non si notino grossi vantaggi legati all'utilizzo della nuova generazione dei processori grafici di Nvidia. La cosa può stupire, soprattutto considerando le enormi modifiche e aggiunte rispetto alla precedente classe di schede, per intenderci quelle basate sul GeForce 2 Ultra. In realtà, esistono una serie di doverose considerazioni che spiegano i motivi di queste apparenti "stranezze".

Prima di tutto, l'architettura del processore è fortemente ottimizzata per le librerie DirectX 8, che attualmente non sono sfruttate a dovere da nessun gioco presente sul mercato. Per fare un esempio, funzioni come Pixel e Vertex Shaders, che aggiungono molto realismo in un ambiente di gioco, sono supportate solo dal GeForce 3, ma i titoli in grado di utilizzarle faranno la loro comparsa solo tra qualche mese. Allo stato attuale, quindi, i benefici derivanti dall'uso della 3D Prophet 3 si notano solo in condizioni "estreme", giocando per esempio a una risoluzione di 1600x1200 punti e a 32 bit di profondità di colore. Un altro vantaggio della nuova scheda si nota attivando l'Antialiasing (ovvero la funzione che rende meno "scalettati i poligoni sul nostro computer): fino a oggi, utilizzando questa funzione era percepibile un netto decadimento delle prestazioni, che costringeva a scendere a risoluzioni più basse, per mantenere la velocità a livelli accettabili; il GeForce 3 non soffre di questi problemi, ed è possibile gustare i poligoni sullo schermo privi di scalettature, senza per questo rinunciare alla velocità di esecuzione del nostro gioco preferito. L'algoritmo dell'Antialiasing è stato migliorato, tanto che accanto ai soliti valori (2X, 4X) ne troviamo uno nuovo, chiamato Quincunx: il suo vantaggio è quello di essere qualitativamente vicino al 4X, senza però sacrificare troppo il numero di fotogrammi al secondo. Se la possibilità di giocare a risoluzioni molto elevate o l'uso dell'Antialiasing sono fra le nostre priorità, la 3D Prophet III si rivela sicuramente un acquisto molto interessante. Dovendo, invece, aggiornare un vecchio computer con un nuovo acceleratore grafico, forse è meglio orientarsi verso le più economiche schede basate sul processore GeForce MX (o l'imminente Kyro II), nell'attesa che i prezzi raggiungano livelli accettabili e, soprattutto, che escano titoli capaci di sfruttare al massimo il nuovo gioiellino tecnologico di Nvidia.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

Con la nascita del processore GeForce 3 si sono resi necessari nuovi strumenti per valutare le funzioni delle schede che utilizzano questa GPU (acronimo di Graphic Processing Unit, cioè unità di elaborazione geometrica), strumenti che "stressassero" le nuove funzioni delle DirectX 8. A questo proposito, il programma 3D Mark, lo standard per quanto riguarda i benchmark in Direct3D, è stato aggiornato alla versione 2001. I valori non sono dunque comparabili con quelli della precedente versione, utilizzata per le prove apparse nello speciale dello scorso numero. Per offrire un termine di paragone, abbiamo quindi sottoposto al 3Dmark 2001 anche una GeForce 2 Ultra della Creative, in modo da evidenziare le differenze tra le due schede. Per quanto riguarda OpenGL, invece, abbiamo preferito continuare a utilizzare *Quake 3: Arena*, che attualmente risulta il gioco più "scalabile", cioè capace di dare il meglio con le nuove architetture. Dal momento che le maggiori differenze si notano utilizzando l'Antialiasing, abbiamo pubblicato i valori nelle varie modalità, in modo da sottolineare le differenze rispetto alla GeForce 2 Ultra, ormai scesa al secondo posto in termini di prestazioni.

	3D BLASTER 2 ULTRA	3D PROPHET 3
Quake 3 NoAA	90.7	93.7
Quake 3 AA 2X	51.4	79.9
Quake 3 AA 4X	32.2	48.2
Quake 3 Quincux AA	NON DISPONIBILE	68.1
3DMark 2001	2527	3744

IN DUE PAROLE...

Una scheda veloce che, per ora, non può esprimere il suo enorme potenziale. Molto alto il prezzo.

9

CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	64 MB
PROCESSORE	GeForce 3
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	SI COMPOSITO

NOTE

È presente anche il connettore DVI, utile per collegare la scheda a monitor digitali.

e non abbiamo mai osato chiedere...

APPLAUSI PER LA ABIT VP6

Il sempre maggiore successo di Linux e l'approssimarsi di Windows XP hanno ravvivato l'interesse verso le piattaforme biprocessore, tanto che la nuova Abit VP6 si è trasformata in un vero e proprio fenomeno commerciale. Basata sul chipset Via Apollo Pro 133A, la scheda accetta due processori Celeron2 o Pentium3 fino a 1133 MHz, ha 4 Socket per DIMM che le permettono di gestire fino a 2 GB di RAM, 5 Slot PCI e una porta AGP 4x. Non contenti dei classici 4 canali ATA100, gli ingegneri Abit hanno inserito sulla VP6 un controller HighPoint 370 ATA100 RAID. In totale, quindi, la scheda può gestire fino a 8 unità IDE, di cui 4 nella veloce e sicura modalità RAID, che suddivide i dati su più hard disk. Le prime prove hanno sottolineato la stabilità della VP6, che si è comportata magnificamente con *Quake3*, una volta attivata la modalità multiprocessore. Considerando, però, che il gioco della id è l'unico a trarne profitto, questa rimane una soluzione costosa e poco pratica per chi usa il computer soprattutto per giocare. I fanatici delle prestazioni però potrebbero farci un pensierino...

ARRIVA IL MOUSEPAD DOUBLE FACE

La fUnc Industries introduce una novità nel campo dei

Le due superfici del tappetino si adattano a tutti i tipi mouse.

QUALITÀ, VELOCITÀ, COMPLETEZZA

DELL ISPIRON 8000

■ Produttore **Dell** ■ Telefono **02-64740330** ■ Prezzo **Lire 7.800.000 IVA compresa** ■ Processore **Intel Pentium III Mobile da 1 GHz, 256 KB cache L2** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC133** ■ Disco rigido **IBM DJSA da 32 GB, rimovibile** ■ DVD-ROM **Toshiba SD-C2402 a 8 velocità** ■ Scheda video **Nvidia GeForce2Go da 32 MB** ■ Monitor **Matrice attiva 15 pollici, risoluzione max 1600x1200 punti** ■ Scheda Audio **ESS Maestro PCI Audio** ■ Alloggiamenti **batteria, disco fisso, lettore DVD-ROM, masterizzatore** ■ Batteria **Ioni di litio da 3800 mAh, autonomia due ore e quarantacinque** ■ Materizzatore **Sony CRX700E a 4 velocità in scrittura/lettura, estraibile** ■ Porte **Seriale, parallela, PS2, VGA, 2 USB, 2 PC-Card, Firewire, S-Video, replicatore di porte, modem, rete** ■ Modem **Fax 3Com, 56 Kbps V.90, scheda di rete 3Com Mini PCI Fast Ethernet 10/100 mbps** ■ Programmi **Windows Millennium, Microsoft Works Suite 2000(word, money, encarta 2000), Norton Antivirus 2000, Video Wave III, Adaptec Easy Cd Creator Dimensioni e peso: 32,5x27,5x4,5 cm; 3,8 Kg**

I computer portatili, anche quelli più potenti, sono sempre stati "snobbati" dai videogiocatori. Pur essendo equipaggiati con processori veloci e quantitativi elevati di RAM, infatti, risultavano poco dotati per quanto riguardava la scheda video, dimostrandosi di conseguenza inadeguati per i videogiochi 3D.

ATI ha recentemente prodotto dei processori grafici a basso consumo e altre prestazioni, capaci di supportare in maniera decente sia Direct3D che OpenGL. Così facendo, ha aperto la strada a Nvidia, che ha deciso di produrre delle versioni portatili dei suoi noti processori.

Il Dell Inspiron 8000 è un notebook di tutto rispetto, capace di sostituire in tutto e per tutto un potente computer da scrivania, e, soprattutto, adatto a giocare in maniera più che adeguata alla maggior parte dei titoli disponibili.

Il processore utilizzato è un Pentium III, funzionante alla frequenza di 1 GHz, mentre il processore grafico è un GeForce2go (praticamente un GeForce MX ottimizzato per i portatili), dotato di ben 32 MB di RAM.

Su un computer di questo tipo, non può mancare un lettore DVD a 8 velocità, e l'enorme display TFT da 15" permette di godere a pieno dei recenti film disponibili in questo formato. In ogni caso, è presente un uscita S-Video, per visualizzare le immagini anche su un normale televisore. Il display è ottimo, e nonostante la risoluzione predefinita di 1600x1200 (molto elevata per un monitor di queste dimensioni), i caratteri risultano perfettamente leggibili. La dotazione viene completata da un masterizzatore capace di raggiungere i 4X in scrittura e riscrittura.

A sottolineare l'utilizzo spiccatamente multimediale di questo computer, sono presenti una porta Firewire, una scheda di rete 10/100 Mbps e un modem a 56K.

Le prestazioni sono di tutto rispetto, anche se non paragonabili a quelle di un PC da tavolo di fascia alta. L'unica nota dolente è rappresentata dal peso, ben 3.8 Kg, ma bisogna anche sottolineare il prezzo piuttosto contenuto, nonostante la configurazione ragguardevole.

IN DUE PAROLE...

Il miglior portatile per giocare alla grande: pesa un po', ma è dotato di tutto quello che ci serve. — **9**

SEZIONE VIDEO	9
SEZIONE AUDIO	7

VALORE AGGIUNTO

Il GeForce2go è il pezzo forte della dotazione, ma non è da sottovalutare il software in dotazione.

TECH NEWS

tappetini per il mouse con il suo sUrface 1030, il primo mousepad dotato di due superfici intercambiabili. All'interno della confezione metallica, infatti, sono presenti una base in gomma antiscivolo e la relativa superficie a doppia faccia da appoggiarvi sopra. Su un lato, la superficie si presenta ruvida e quindi particolarmente adatta a chi desidera la massima reattività dei mouse dotati di palla; sull'altro, invece, è del tutto liscia, in modo da favorire lo scorrimento dei mouse ottici. Il Surface 1030 è dotato anche di una clip tendifilo, che va a inserirsi sul lato del mousepad, evitando che "la coda" del mouse interferisca con i movimenti del giocatore. Le dimensioni del tappetino sono particolarmente generose: 21,5 x 25 cm. Il prezzo di 54.600 Lire può sembrare a prima vista elevato, ma è in linea con quello di altri prodotti simili "da competizione", quali l'Everglide Giganta.

PROBLEMI PER KARNA

Karna Technologies, azienda famosa tra i giocatori per essere la costruttrice del pluripremiato Razer Boomslang (il mouse ad altissima precisione, adatto agli sparatutto in prima persona), sta affrontando grossi problemi economici.
Non si parla ancora di bancarotta, ma il presidente Robert Krakoff ha confermato che l'azienda deve trovare dei fondi nei prossimi mesi o dovrà bloccare la produzione.
Una brutta notizia per la comunità online, non solo perché Karna sponsorizza tutti i tornei di maggiore livello, ma anche perché i problemi finanziari ritarderanno (o peggio cancelleranno) lo sviluppo di Mamba, il nuovo mouse studiato per chi fa del lanciarazzi un'arte.
In teoria, Mamba avrebbe dovuto essere nei negozi in aprile, ma la sua uscita è stata inevitabilmente congelata.

ELEVATE PRESTAZIONI

FRAEL LEONHARD T1200

■ Produttore **Frael** ■ Telefono **055-696476** ■ Prezzo Lire **4.740.000** ■ Processore **Athlon 1,2 GHz** ■ Memoria **128 MB RAM DDR PC2100** ■ Disco rigido **IBM 45 GB Ultra ATA100** ■ DVD-ROM **Pioneer 16X/40Xv** ■ Scheda video **Asus V7700 con nVIDIA GeForce2 Ultra e 64 MB di RAM DDR** ■ Monitor **Philips Brilliance 107P 17 pollici** ■ Scheda Audio **integrata nella scheda madre Asus A7M 266 (chipset AMD 761)** ■ Accessori **modem interno Microlink Elsa 56 kbps PCI, scheda di rete Digicom ethernet 10/100**

IL *Frael Leonhard T1200* è uno dei primi modelli a utilizzare, insieme al processore Thunderbird a 1200 MHz, le RAM DDR . Questo tipo di memorie, già utilizzate da qualche tempo nelle schede grafiche, sono molto più veloci della tradizionale SDRAM a 100 o 133 MHz e, pur avendo un costo leggermente superiore, sembrano destinate a un grande successo.

La scheda madre A7M 266 di Asus è pensata proprio per accogliere i processori Athlon e le memorie DDR, utilizza un bus di sistema a 266 MHz di frequenza e sfrutta le nuove funzioni del chipset AMD 761. Il risultato è eccellente, soprattutto in combinazione con l'Athlon a 1,2 GHz, attualmente il processore più veloce sul mercato.

All'insegna della pura velocità, sono anche il disco fisso e la scheda grafica; il primo è un modello di IBM che utilizza il canale di comunicazione Ultra ATA 100 (supportato dalla scheda madre), lavora a 7200 giri e ha una capacità di ben 45 GB. Con tutto questo spazio a disposizione, possiamo installare qualunque gioco o programma ci venga in mente, e lavorare tranquillamente con animazioni e filmati (elementi che normalmente necessitano di moltissimo spazio).

La scheda grafica V7700 è la punta di diamante dell'offerta Asus nel campo degli acceleratori 3D: il collegamento alla scheda madre avviene tramite il bus AGP, supportato in tutte le modalità di trasferimento, compresa la 4X. È dotata di ben 64 MB di memoria DDR, funzionante all'incredibile velocità di 450 MHz. Tutta questa potenza si nota soprattutto con i recenti giochi 3D, che girano fluidi anche alle risoluzioni più elevate e al massimo livello di dettaglio.

La configurazione del *Leonhard T1200* comprende anche un veloce lettore DVD Pioneer, capace di leggere i DVD a 16 velocità e i normali CD-ROM a 40 velocità, Il monitor Brilliance di Philips a 17 pollici che garantisce immagini molto chiare e nitide, un modem interno a 56 kbps e, infine, una scheda di rete 10/100 Mbit.

Unico neo di tutta la configurazione è il sottosistema audio, composto da un paio di casse di basso profilo e dalla scheda audio integrata nella piastra madre. Per ascoltare musica sul PC, e apprezzare al meglio i nostri giochi preferiti, sarebbe preferibile acquistare un modello migliore e un buon sistema di casse, magari con decoder AC3.

Il sistema operativo installato è Microsoft Windows Me (Millenium Edition), e fra i programmi in dotazione troviamo anche il pacchetto Office 2000 e il gioco Soldier of Fortune. La documentazione è buona ed è completamente in italiano; la garanzia è di un anno presso il rivenditore. Il prezzo è più che competitivo.

IN DUE PAROLE...

Le componenti sono fra le migliori in ogni settore, escluso quello audio. Ottimo il rapporto qualità/prezzo	8
SEZIONE VIDEO	9
SEZIONE AUDIO	6

VALORE AGGIUNTO

Uno dei primi sistemi con RAM DDR sul mercato. Tecnologicamente è al vertice, ma la qualità costa.

NUOVI ATHLON DA AMD

La serie di processori ammiraglia di AMD si arricchisce di due nuovi velocissimi modelli, da 1300 e 1333 MHz. Dotati rispettivamente di bus a 100 MHz e 133 MHz (200 e 266 effettivi), i due neoprimatisti sono identici ai predecessori: 256 KB di cache integrata e produzione a 0.18 micron. Anche il voltaggio è rimasto lo stesso (1,7V), il che rende il modello a 1.300 MHz compatibile con molte schede madri basate su chipset Via KT133. Alcuni test hanno però dimostrato che entrambi i processori danno il loro meglio sulle nuove schede madri con AMD760 e DDR RAM, sottolineando così i limiti sempre più evidenti delle normali SDRAM. Dai primi test, è evidente che le due nuove CPU superano in molte prove il più costoso Pentium 4 di Intel, che paga lo scotto di essere ancora poco sfruttato dalle applicazioni odierne.

Le memorie DDR dovrebbero garantire un sensibile aumento di prestazioni.

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Quedex, esperto di fama planetaria nella risoluzione dei problemi hardware-giocosi, è pronto ad accettare la sfida rappresentata dagli enigmi tecnici di ogni tipo, dal collegamento USB con la caffettiera alla memoria RAM sempre insufficiente. Raccontiamogli le nostre traversie e leggiamo il suo illustre responso!

MANEGGIARE CON CURA

Miglioramenti estetici e rischiose saldature per GeForce riempiono le pagine di questo mese, per trasformare il nostro vecchio 486 in una perfetta macchina da combattimento pronta per *Black & White*. Chi si sentisse meno avventuroso, però, potrà trovare consigli utili per cancellare i fastidiosi rimasugli di un'installazione fallita, oppure tutte le novità sul nuovo sistema operativo di Microsoft e sulle zone d'ombra dei favolosi processori grafici della Nvidia. Non resta che procedere avidamente alla lettura, senza dimenticare che l'indirizzo a cui inoltrare dubbi e perplessità è **annulla@futuremediaitaly.it**, oppure il solito "cartaceo", GMC, via Asiago 45, 20128 Milano. Una piccola osservazione: cercate di fare domande più dettagliate, magari riportando con precisione quale errore incontrate. In questo modo, le risposte potranno essere più precise ed esaurienti.

Quedex

D:> Avrei bisogno di un consiglio, il mio PC è un po' obsoleto, ma per il momento non ho intenzione di cambiarlo. Ecco le specifiche tecniche principali (in relazione al mio problema): AMD K6 233 MHz, 48 MB di RAM (DIMM da 100 MHz), Voodoo II da 12 MB. Vorrei sapere se esistono controindicazioni a sostituire la mia scheda con una 3dfx Voodoo 4 4500 (sappi che non ho lo slot AGP e ne ho solo uno PCI, attualmente occupato dalla Voodoo).
Ho giocato a *Diablo2* con un PC dotato di una Matrox G400 e la grafica era eccellente, mentre sul mio le schermate sono buie, probabilmente per colpa della scheda video.

Valeriano Di Ninno

R:> Installare una Voodoo4 4500 PCI sul tuo PC è certamente possibile, ma non è sicuramente una buona idea. I miglioramenti che otterresti sarebbero piuttosto limitati sul piano della velocità (il vero collo di bottiglia è rappresentato dal processore che lavorando a soli 233 MHz non potrà mai spingere la scheda al massimo).
L'unico vantaggio evidente sarebbe di natura estetica, dato che il Rendering a 32 bit donerebbe ai tuoi giochi 3D un aspetto leggermente migliore. Detto questo, comprare un esemplare della famiglia Voodoo oggi significa andare incontro a dei seri problemi di supporto. La chiusura di 3dfx ha infatti sancito la fine dello sviluppo dei driver, che non venendo aggiornati con regolarità incapperanno sicuramente in qualche incompatibilità con i titoli del prossimo anno. Se vuoi spendere poco e ottenere comunque dei miglioramenti, la scheda che fa per te è la Creative TNT2 M64 PCI, che con 32 MB di RAM e gli aggiornatissimi Detonator di Nvidia non avrà problemi a eseguire nessun gioco in commercio. Un solo consiglio: ...se la tua scheda madre può supportare un K62 di maggiore frequenza (400 o più MHz) utilizza il tuo budget nella ricerca di un processore usato, ne trarresti maggiore profitto che non sostituendo la scheda video.

Per giocare alla grande a *Diablo 2*, bastano un computer ben configurato e una scheda 3D TNT2 con 32 MB di RAM.

D:> Sul numero di marzo, nella rubrica Annulla, Riprova, Tralascia, si parla della possibilità di modificare una GeForce2 GTS e farla diventare una Quadro. Su quale sito è spiegata la procedura per operare questa modifica?

Dreamer

WINDOWS XP, LA NUOVA ESPERIENZA MICROSOFT

Conosciuta per mesi come "Whistler", la nuova versione di Windows che vedrà la luce verso la fine dell'anno, ha assunto il nome ufficiale di Windows XP, dove le due lettere stanno a indicare "eXPerience". Il nome altisonante, per una volta, non è dovuto soltanto alla fervida fantasia dei pubblicitari di Seattle: XP a differenza di Win 98 e Win Me non porta con sé solo qualche minore miglioramento. Il sistema operativo fonde infatti NT e Win 9x, proponendosi come la soluzione definitiva adatta sia al lavoro che al gioco. XP sarà completamente a 32 bit, esattamente come l'attuale Windows 2000, risulterà quindi più stabile e ci permetterà di utilizzare dischi fissi di grandi dimensioni grazie a un File System aggiornato. L'interfaccia grafica sarà completamente rinnovata, tanto che cliccando su cartelle, documenti e file multimediali otterremo immediatamente una piccola anticipazione. Con XP potremo controllare la scrivania di un PC collegato in rete esattamente come se ci fossimo davanti, configurare un collegamento LAN con pochissime operazioni e personalizzare menu e finestre come mai prima d'ora. Le prime versioni beta hanno mostrato un'eccellente compatibilità di XP con i giochi e con le librerie DirectX 8.

Con Remote Desktop, potremo rimediare ai danni degli amici pasticcioni.

Modificare una GeForce2 in una Quadro è un'impresa piuttosto rischiosa e poco utile.

R:> Al suo interno, il processore GeForce2 Quadro è del tutto simile al più comune GeForce2 GTS, le differenze risiedono in alcuni circuiti sulla scheda e nei dei driver. Per "trarre in inganno" il sistema, facendogli credere di trovarsi davanti a una Quadro, è sufficiente saldare alcuni contatti sul lato inferiore delle GTS, delle MX e delle vecchie GeForce256. Una spiegazione dettagliata dell'operazione è disponibile sul sito www.geocities.com/tnaw_xtennis/G-Quadro-2.htm, con tanto di sezioni separate riguardanti i modelli distanti dal *Reference* di Nvidia. Inutile dire che la modifica, sebbene piuttosto semplice, è assolutamente rischiosa (saldando due contatti sbagliati potreste mandare in corto circuito il chip principale o la RAM) e soprattutto inutile.
I driver Detonator 3, infatti, rilevando una scheda Quadro iniziano a utilizzare una maggiore precisione nel calcolo della profondità (Z-Buffer) e contemporaneamente chiedono alla CPU una collaborazione ulteriore durante la visualizzazione a filo di ferro, due cose che rendono molto più agevole il lavoro dei modellatori in 3D Studio Max, Maya e altri programmi professionali. Nei giochi, i vantaggi sono inesistenti, anzi, dopo la modifica le prestazioni potrebbero incappare in un leggero rallentamento (la maggiore precisione dello Z-Buffer va a discapito della velocità complessiva). Sarebbe letale, poi, aggiornare il Bios della tua scheda con una versione per Quadro, dato che le nuove Quadro Pro (la Elsa Gloria III, ad esempio) operano con GPU a 250 MHz e RAM DDR a 400MHz, il che renderebbe tutte le GTS (a eccezione delle Ultra) fortemente inaffidabili. Ricordati, inoltre, che ogni modifica apportata alla scheda invaliderà la garanzia.

D:> Mentre stavo installando un gioco, il computer si è bloccato all'improvviso, costringendomi a riavviare il computer. Quando sono andato a consultare il menu programmi, ho visto però che il titolo era inserito nella lista. Ho provato in tutte le maniere, ma all'avvio del gioco l'opzione "installa" rimane disattivata, impedendomi di completare il Setup

R. Semmoloni

R:> Probabilmente, il programma di Setup ha inserito nel registro di Windows una chiave che indica erroneamente al sistema il completamento dell'installazione. E' improbabile che andando in Pannello di Controllo/Installazione Applicazioni tu possa effettuare una disinstallazione completa (ti troverai quasi sicuramente davanti a una finestra di errore che interromperà subito il processo), quindi dovrai cancellare manualmente la chiave incriminata. Apri la barra delle applicazioni con Start e scegli Esegui. Nello spazio per il testo scrivi Regedit e premi il tasto OK. Ti troverai così davanti all'editor del registro di Windows. Dirigiti senza timori sulla cartella HKEY_LOCAL_MACHINE, premi il + che le vedi a fianco e passa alla sottocartella SOFTWARE.
Tra le tante cartelle elencate, dovresti trovarne una con il nome del gioco o dello sviluppatore: selezionala con il Mouse e dal menu MODIFICA scegli Elimina. Così facendo, Windows non si "ricorderà" del precedente tentativo di Setup e ti permetterà di effettuarne uno nuovo. Il titolo scomparirà anche dal menu Installazione Applicazioni, ma non dal Menu di Avvio, quindi per fare "piazza pulita" dovrai manualmente eliminare i collegamenti rimasti e la cartella creata sul disco fisso durante l'installazione. Queste sono operazioni facoltative però, perché reinstallando il gioco collegamenti e cartella verranno semplicemente riscritti.

SOLO PER ESPERTI

IL BUG DEI GEFORCE

Prima: Osserviamo le vistose chiazze di colore.

Dopo: L'acqua assume un aspetto decisamente migliore.

**Il titolo sciocchérà chi vede nella vendutissima famiglia di Nvidia il non plus ultra della grafica 3D, ma la realtà è che nemmeno gli abilissimi ingegneri della casa californiana sono infallibili.
La notizia è rimbalzata in rete, trascinata dalle prime prove non ufficiali del nuovissimo GeForce3: anche sull'ultima GPU di Nvidia, quando si attiva la compressione Texture sotto OpenGL, compare un effetto di "dithering" che rende irrealistiche e striate tutte le Texture volumetriche usate per creare nebbia, nuvole e liquidi vari. Per averne la prova, è sufficiente attivare la compressione S3TC in *Quake3 Arena* (per farlo bisogna scrivere *r_ext_compressed_textures 1* nella console). Il numero dei fotogrammi al secondo aumenterà grazie al diminuito traffico dei dati da e verso la memoria, ma il cielo diventerà malamente colorato, quasi fossimo tornati a 16 colori. Il bug risiede nel circuito di compressione DXT1, che su GeForce riduce da 32 a 16 il numero di bit per ogni texture. Il risultato è che nuvole e nebbie, tanto bisognose di effetti di trasparenza, assumono un aspetto palesemente artificiale. Gli amanti dell'estetica possono però tirare un sospiro di sollievo: installando gli ultimi Detonator 6.50 e modificando una voce nel registro di Windows è possibile evitare il problema. Lo stratagemma consiste nel forzare il GeForce a utilizzare una compressione diversa da quella standard. Le GPU di Nvidia, come tutti i chip 3D successivi al Savage4 di S3 (Voodoo4/5, Savage2000 e Radeon) possono infatti comprimere le Texture con rapporti di 6:1 (default) o 4:1 (meglio noti come DXT1 e DXT2). Utilizzando il secondo fattore di compressione, la velocità diminuisce leggermente, ma così facendo le GeForce visualizzano le texture con una profondità colore di 24 bit invece che di 16. Dopo aver installato gli ultimi Detonator, bisogna lanciare il programma Regedit da ESEGUI e dirigersi verso la cartella HKEY_LOCAL_MACHINE; da lì passare poi dalle cartelle: System\CurrentControlSet\Services\Class\Display\0000\Nvidia\OpenGL fino a raggiungere la chiave "S3TCQuality"=dword00000000 che bisogna cambiare in "S3TCQuality"=dword00000001 Se non è possibile trovare la cartella Nvidia nella directory 0000 è perché, probabilmente, è presente un'altra scheda video nel sistema. In questo caso, bisognerà cercare nella cartella 0001. Una volta chiuso Regedit, è sufficiente lanciare un gioco OpenGL per verificare l'efficacia della modifica. Se è stato fatto tutto correttamente, la qualità del cielo e dell'acqua nel gioco della id diventerà decisamente migliore, tanto da essere indistinguibile dalla versione non compressa. Certo, sarebbe apprezzabile che Nvidia definisse la compressione DXT2 come scelta di base direttamente nei Driver. Dopotutto a che serve giocare a 120 FPS se poi il cielo sopra la testa di Alice sembra un pasticcio color pastello?
Un'ultima nota: il programma Regedit va a modificare uno dei componenti più delicati del sistema operativo: il Registro di Windows. Non cancelliamo né modifichiamo chiavi che non conosciamo o rischieremo di ritrovarci con il PC in panne. Seguendo alla lettera i nostri consigli si eviteranno spiacevoli inconvenienti.**

GIOCHI COMPUTER

Non ci sono novità di spicco su nessuna fascia di prezzo, a esclusione del costo di alcune CPU. Il mese prossimo dovremo aspettarci le nuove schede video basate sui processori GeForce 3 e Kyro II, quest'ultimo indicato a chi non vuole spendere troppo per giocare alla grande.

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1200 MHz **L.625.000**
- Sistema medio: Athlon 900 **L.375.000**
- Sistema base: AMD Duron 850 MHz **L.239.000**

Nessun nuovo processore in vista, e ancora adesso il Pentium 4 non si rivela un acquisto azzeccato se ci si limita a giocare. Rimane quindi al comando AMD col suo modello a 1.2 GHz, almeno nell'attesa di quello a 1.3 GHz, recentemente annunciato.

NON TRALASCIAMO L'AUDIO!

Dopo aver speso cifre enormi fra processore e scheda video, solitamente si è tesi a risparmiare su componenti considerati secondari, come per esempio la scheda audio. In realtà, regionando così si compie un grosso errore, dal momento che le schede solitamente integrete nelle schede madri non offrono tutte le funzioni di quelle vendute a sé stanti.
Una o più uscite S/pdif possono risultare molto utili per collegare il computer a un impianto audio con decoder AC3 (per ascoltare al meglio i DVD), mentre l'accelerezione alla decodifica MP3, offerta da alcuni nuovi prodotti, potrebbe velocizzare l'esecuzione dei giochi che utilizzano tracce audio in questo formato.
Non limitiamoci quindi alle schede senza nome o a quelle integrete sulle schede madri, dal momento che con poche lire in più potremmo acquistare prodotti più versatili.

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS A7M266 **L.505.000**
- Sistema medio: Biostar M7MIA **L.400.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **L.280.000**

Sono finalmente disponibili le schede madri per Athlon con il supporto per le memorie DDR, meno costose delle Rambus proposte da Intel.
L'unico neo di questa scelta è la difficile reperibilità di questo tipo di RAM, anche se la situazione dovrebbe cambiare nel breve periodo.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L.199.000**
- Sistema medio: 128 MB **L.99.000**
- Sistema base: 64 MB **L.55.000**

Nell'attesa della disponibilità delle memorie DDR, frenata più che altro dai problemi legali con la Rambus Inc., i prezzi della RAM sono al minimo storico, e non ci sono motivi per non avere almeno 128 MB di memoria PC 133.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce2 GTS Ultra 64 MB **L.1.300.000**
- Sistema medio: Schede con processore GeForce MX 32 MB **L.290.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L.180.000**

In attesa delle schede basate su GeForce 3 dobbiamo ancora "accontentarci" delle GeForce 2 Ultra, che rimangono costosissime. Il prezzo dovrebbe scendere lievemente a breve, rendendole così un acquisto interessante anche se non si vogliono spendere cifre esorbitanti.

CASSE

- Sistema ideale Teac PowerMax 1500 **L.700.000**
- Sistema medio PCWorks Creative FPS1500 **L.185.000**
- Sistema base: Un paio di casse stereo **L. 30.000**

Indipendentemente dalla scheda audio presente nel computer, il sistema di Teac è eccellente, vista la buona qualità audio, il supporto per ogni tipo di entrata analogica e digitale e il decoder Dolby Digital integrato. Il nuovo sistema di casse economico fornito da Creative non delude, e supera quello precedente, grazie alla miglior resa dei bassi e al design più elegante del sub woofer.

MONITOR

- Sistema ideale: Hitachi CM813ET 21" **L.2.200.000**
- Sistema medio: AOC GLR+ 19" **L. 720.000**
- Sistema base. Daewoo 719B 17" **L. 469.000**

Per chi vuole il massimo, un bel 21" di qualità è la scelta ideale, anche se il prezzo esorbitante può scoraggiare. In questo caso, la scelta non può che ricadere su un 19: il monitor AOC non è il migliore fra quelli disponibili sul mercato, ma le sue generose dimensioni, unite a una qualità discreta e a un prezzo bassissimo lo rendono ideale per il sistema medio. L'utente base dovrebbe invece orientarsi su un economico 17", come quello proposto da Daewoo.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: Game Theater XP **L.439.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! Player 5.1 **L.200.000**
- Sistema base: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 135.000**

La Sounblaster Live! Platinum è stata scalzata dal podio dopo parecchio tempo: la Game Theater XP, infatti, costa leggermente di meno, è dotata delle stesse funzionalità ma anche di un breakout box davvero elegante e funzionale, che non sfigurerà sulla nostra scrivania. Per il resto non ci sono variazioni, visto che sulla fascia più economica Creative è imbattibile.

LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 16x/10x/40x IDE **L.964.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer **L.285.000**
- Sistema base: CD-ROM 52x **L. 95.000**

Con l'avvento dei sistemi Dolby Digital e relativi decoder a basso costo, l'acquisto di un lettore DVD si fa sempre più interessante, anche perché sono ormai tantissime le schede video con uscita TV e funzioni per migliorare la visione dei film registrati su questo formato. Chi vuole il massimo, difficilmente potrà fare a meno di un masterizzatore, e suggeriamo il Plextor in quanto velocissimo, affidabile e basato sulla tecnologia Burn Proof, che elimina il rischio di "bruciare" i CD, anche se decidiamo di giocare durante la masterizzazione.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DTLA-307075 75 GB ATA/100 **L.910.000**
- Sistema medio. Maxtor MAX 60 30 GB EIDE **L.395.000**
- Sistema base. Quantum Fireball 20 GB EIDE **L.329.000**

I dischi IBM sono calati ulteriormente di prezzo, e rimangono in vetta alle classifiche per quanto riguarda le prestazioni. Un utente deciso ad avere il meglio dovrebbe optare per il modello a 75 GB, mentre tutti gli altri non dovrebbero scendere sotto i 45 GB, viste anche le trascurabili differenze di prezzo. Se il budget è molto ristretto, si può risparmiare con il Quantum Fireball da 20 GB, che rimane una capacità di tutto rispetto.

MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 110.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

L'Intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, anche se ormai tutte le marche stanno proponendo dispositivi con questa tecnologia. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 7.962.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.00.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.700.000 (lim. 1.700.000)

IL MESE PROSSIMO UN ALTRO GIOCO COMPLETO IN REGALO!

GUIDA AL CD

Questo mese, il CD è davvero straripante di demo: ben 8 giochi da gustare in tutta tranquillità! Il demo del mese è *Desperados - Wanted Dead or Alive*, un clone di *Commandos* ambientato nel Far West. È inoltre presente *F1 Racing Championship*, di cui abbiamo parlato abbondantemente lo scorso mese, oltre all'avventura *Blood & Lace* e all'ottimo *Operation Flashpoint*... un mese non ci basterà per provarli tutti a fondo!

DEMO DEL MESE

DESPERADOS WANTED DEAD OR ALIVE

INFOGRAMES

P2 266 MHz, 64 MB RAM, 156 MB su disco fisso, scheda 3D con 4 MB di RAM (Direct 3D)

Lo scorso mese abbiamo trovato in regalo con GMC l'ottimo *Commandos*... se ci è piaciuto è d'obbligo provare *Desperados*, un gioco dalla meccanica molto simile, ma ambientato nel mondo di cowboy e indiani. Al posto di carri armati e fucili di precisione avremo rivoltelle Colt e fucili Winchester, ma il divertimento sicuramente non sarà da meno, visto che rimane sempre e comunque la strategia a farla da padrone. Il magico mondo dei cowboy è perfettamente riprodotto, con cittadine fantasma, ranch, saloon pieni di fumo, whisky e bellissime ragazze. Se vogliamo saperne di più, abbiamo provato *Desperados* questo stesso mese a pagina 92.

CONTROLLI PRINCIPALI

1-6 – Per scegliere il personaggio
A – Per selezionare tutti i personaggi
D – Per deselezionare tutti i personaggi
S – Per alzarsi in piedi
C - Per sdraiarsi per terra
ALT sx – Per mostrare l'angolo di visuale dell'avversario selezionato
M – Per mostrare la mappa
CONTROL dx – Per compiere un'azione mentre il personaggio è in movimento
Tastierino numerico +/- – Per controllare lo zoom
INVIO – Per saltare i dialoghi

SFRECCIARE A MONACO

F1 RACING CHAMPIONSHIP

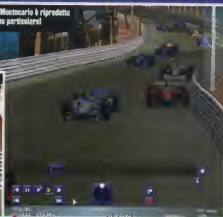
UBISOFT

P2 300, 64 MB di RAM, 140 MB su disco fisso, scheda 3D con 8 MB di RAM (Direct3D)

Chi ama *GP3* rimarrà sicuramente colpito in maniera positiva dal nuovo simulatore di guida della Ubisoft, che risulta eccezionale sia sotto il profilo tecnico, sia sotto quello simulativo. Nel demo, possiamo guidare una Ferrari nei circuiti di Monaco e della Spagna, imparando a padroneggiare la difficile arte della guida di simili bolidi. È possibile che il gioco risulti lento, ma in questo caso basta andare nel menu delle opzioni (rappresentato dall'icona di un computer nella parte bassa dello schermo) e diminuire risoluzione e dettaglio grafico, sino a trovare il giusto compromesso fra velocità e qualità.

CONTROLLI PRINCIPALI

F1 Racing Championship è preconfigurato per essere giocato con un joystick o un volante, ma è comunque possibile riconfigurare il sistema di controllo in modo da utilizzare i tasti a noi più congeniali.

Il circuito di Montecarlo è riprodotto in ogni minimo particolare!

UN'AVVENTURA TUTTA ITALIANA

BLOOD & LACE
GMM ENTERTAINMENT

P2 300, 32 MB di RAM, 50 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, scheda 3D con 8 MB di RAM (Direct3D)

Blood & Lace è un gioco in via di sviluppo da ormai molti anni, che nel corso del tempo ha subito parecchi cambiamenti... dal sistema grafico bidimensionale delle prime versioni si è arrivati alla versione attuale, completamente in 3D. Nel demo, impersoniamo la protagonista, Barbara, alle prese con un ostico labirinto dal quale deve uscire. Sono presenti anche scene di combattimento, per rendere l'avventura un po' meno cerebrale e adatta anche a chi ama l'azione. Abbiamo provato *Blood & Lace* a pagina 112.

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia su Per muoversi in avanti
Freccia giù - Per muoversi indietro
Freccia dx Per girare a destra
Freccia sx Per girare a sinistra
SPAZIO Per interagire con ambiente e personaggi

LIBERIAMO NABOO

STAR WARS BATTLE FOR NABOO
LUCAS ARTS

Pentium 233, 64 MB di RAM, 65 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, scheda 3D con 8 MB di RAM (Direct3D)

Ambientato nel mondo di "Guerre Stellari", *Star Wars: Battle for Naboo* ci mette nei panni di un ufficiale della sicurezza di Naboo, alla guida di vari mezzi in diverse missioni. Lo scopo è quello di difendere il nostro mondo dalle angherie degli spietati droidi della Federazione. Il gioco è semplice e intuitivo: basteranno pochi minuti per prendere confidenza con i comandi, scorrazzando a destra e a manca distruggendo i vari avversari, che ovviamente non staranno a guardare. Abbiamo provato *Battle for Naboo* a pagina 110.

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia su Per alzare il muso del mezzo.
Freccia giù - Per abbassare il muso
Freccia dx - Per girare a destra
Freccia sx Per girare a sinistra
W Per accelerare
S Per frenare
Spazio Per sparare
ALT sx Per sparare con l'arma secondaria
Control DX Per virare bruscamente
**** Per cambiare visuale

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se purtroppo capita nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi: potete chiamare il centralino della redazione (**02 2529161**) oppure mandare una E-Mail all'indirizzo **cd_gmc@futuremediaitaly.it** e chiederne la sostituzione.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shereware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie e esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso passando sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamole per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino e quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Questo mese, la sezione shareware è composta dal divertentissimo gioco di logica *Brickshooter* e da Quipo, un'interessante offerta per connettersi a Internet.

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Desperados – Wanted Dead or Alive
F1 Racing Championship
Blood & Lace
Star Wars – Battle for Naboo
Adventure Pinball – Forgotten Island
Space Tripper
Operation Flashpoint
The Rage

Promozione Quipo

SHAREWARE
Brickshooter

UTILITY
DirectX 8.0
WinRar
WinZip
Acrobat Reader

SOLUZIONI
Finalmente, grazie alle soluzioni che GMC propone ogni mese, abbiamo la possibilità di risolvere tutti gli enigmi di *La Strada per El Dorado* e di superare la seconda parte di *Tomb Raider V*

ADD-ON
No One Lives Forever Map Pack 2 – Gli amanti del fantastico gioco, avente come protagonista la splendida spia britannica, hanno altro pane per i loro denti: ecco infatti il secondo kit di mappe distribuito ufficialmente da Monolith

Red Alert Map Pack 6 – Anche *Red Alert*, nonostante non sia recentissimo, continua a essere migliorato dai suoi stessi sviluppatori, che hanno distribuito sulla rete il loro ultimo set di mappe

Sin2ut – Più che un di Mod, si tratta di una conversione, viste le notevoli differenze con l'originale. *Sin2ut* è praticamente un *Sin* che utilizza il sistema grafico di *Unreal Tournament*, o un *UT* che sfrutta le mappe di *Sin*.

PATCH
Deus Ex – Questa è l'ultima patch disponibile per *Deus Ex* al momento di andare in stampa: include tutte le precedenti, compresa quella per il multiplayer, e rispetto all'ultima risolve qualche altro piccolo problema che poteva presentarsi con alcune configurazioni

Half Life: Opposing Force – L'ultima versione soffriva di

UN'ISOLA DIMENTICATA DA SCOPRIRE

ADVENTURE PINBALL FORGOTTEN ISLAND

ELECTRONIC ARTS

P2 266, 64 MB di RAM, 50 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, scheda 3D 8 con MB di RAM (Direct3D)

Il flipper è sicuramente uno spasso, ma è possibile riprodurre in maniera piuttosto fedele questo tipo di divertimento anche su un computer, magari aggiungendogli qualche particolarità tipica dei videogiochi. Questo titolo ne è il tipico esempio: vulcani in eruzione, diversi piani di gioco e, in generale, una serie di effetti possibili solo su un computer. La meccanica è semplicissima: non far cadere la pallina e cercare di fare il maggior numero di punti possibile. Abbiamo provato *Adventure Pinball* a pagina 104.

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse sx – Per azionare il flipper sinistro
Mouse dx – Per azionare il flipper destro
Mouse centrale – Per lanciare la palla
A – Colpo sulla destra
G – Colpo sulla sinistra

Il vantaggio di simulare un flipper su PC è la possibilità di osservare il tavolo da ogni angolazione.

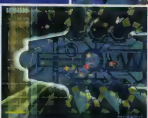
DEVASTAZIONE COMPLETA

SPACE TRIPPER

POMPOM

Pentium 233, 64 MB di RAM, 25 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, scheda 3D con 8 MB di RAM (Direct3D)

Il genere degli sparatutto in due dimensioni ha iniziato il suo declino con l'avvento di titoli come *Doom*, ma esistono ancora molti giocatori che rimpiangono i vecchi giochi bidimensionali. *Space Tripper* farà la felicità di queste persone, dal momento che, pur essendo interamente realizzato con poligoni, ha la tipica meccanica di gioco dei vecchi sparatutto come *Uridium*, dal quale prende in prestito molti elementi. Basteranno pochi minuti per ritrovarsi completamente coinvolti dall'azione, semplice ma estremamente divertente.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Per muoversi
Z – Per cambiare direzione
C – Per sparare
X – Per cambiare arma
Spazio – Per attivare/disattivare la pausa

Semplice e immediato: un demo da pochi mega che ci terrà impegnati a lungo.

UN ESERCITO AI NOSTRI COMANDI

OPERATION FLASHPOINT
CODEMASTERS

P2 350, 64 MB di RAM, 90 MB su disco fisso, DirectX 8, scheda 3D con 8 MB di RAM (Direct3D)

L'avvento degli sparatutto 3D "realistici" ha totalmente cambiato il modo di giocare. Il loro successo è stato tale, che ormai i giocatori si stanno muovendo in massa verso questo particolare sottogenere. *Operation Flashpoint* cerca di proporsi come il punto di riferimento per questi giocatori grazie alla qualità della realizzazione tecnica, alla libertà di azione offerta e al realismo complessivo, che dovrebbe risultare molto superiore rispetto alla concorrenza. Da semplice soldato, potremo passare a comandante di un gruppo di militari e dirigere le operazioni in prima persona. Possiamo leggere uno speciale su *Operation Flashpoint* a pagina 40.

CONTROLLI PRINCIPALI
W – Per muoversi in avanti
S Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistre
D Per muoversi a destra
E Per correre
Mouse sx – Per sparare
R – Per ricaricare l'arma
TAB – Per cambiare bersagli
L – Per attivare/disattivare la luce
N – Per attivare la visione notturna
B – Per attivare il binocolo
M – Per visualizzare la mappa
Enter Tn Per cambiare visuale
+/- – Per controllare lo zoom

Facciamo attenzione agli incidenti, dal momento che distruggendo un mezzo dovremo farci la lunga strada a piedi.

RISSA DA STRADA

THE RAGE
FLUID GAMES

Pentium 233, 64 MB di RAM, 65 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, scheda 3D (Direct3D)

Su computer, i picchiaduro sono poco diffusi, essendo questo un genere tipico dei giochi su console. La Fluid Games ha deciso di tappare questo "buco" nel panorama di gioco per PC, proponendo *The Rage* (attualmente ancora in fase di sviluppo), che si rifà a classici come *Final Fight* e *Double Dragon*, migliorandone però la resa visiva, grazie al supporto delle schede 3D. Anche in questo caso, la meccanica è semplice, e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente aggiunge alla giocabilità.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali Per muoversi
Z Per dare un pugno
X Per dare un calcio
C – Per saltare
S Per saltare indietro
D Per correre
Spazio – Per utilizzare il colpo speciale

L'atmosfera è quella dei giochi da bar dei primi anni 90, ma la grafica è adeguata ai tempi odierni.

qualche problema relativo alla localizzazione europea, che viene risolto grazie a questo aggiornamento

No One Lives Forever
Oltre alla soluzione di alcuni bachi, le modifiche principali riguardano i miglioramenti visibili soprattutto giocando online

Requiem – L'ottimo sparatutto della Ubisoft non è recentissimo, ma grazie a questa patch è ora compatibile con le DirectX 8, sfruttandone anche alcune caratteristiche peculiari. È necessario installare la versione precedente dell'aggiornamento

Stupid Invaders – Finalmente, non avremo problemi a giocare quest'avventura anche sotto Windows 2000, grazie alla patch presente sul CD. Consigliamo l'installazione anche a chi utilizza Windows 9x

Blood 2 – The Chosen – Non possiamo mancare di installare questi aggiornamenti, anche perché *Blood 2* è il gioco che abbiamo trovato in regalo con GMC

<u>SHAREWARE</u>
Brickshooter
Un simpatico puzzle nel quale dobbiamo abbinare quadrati di diverso colore. Banale ma pericoloso, dal momento che, dopo averne capito la meccanica, il tempo passa senza che possiamo rendercene conto

<u>UTILITY</u>
Acrobat Reader
Indispensabile per leggere file PDF, ormai diventato lo standard per la distribuzione di documenti in forma digitale
DirectX 8 – Ormai tutti i giochi recenti utilizzano questa versione delle librerie di Microsoft, comprese molte delle demo presenti sul CD

WinZip
Installare questa utility è quasi obbligatorio su ogni computer, calcolando che è il miglior programma per la gestione di file compressi di qualsiasi tipo

WinRar
Il Rar non è un formato diffusissimo, ma quelli che lo conoscono sanno anche quanto sia valido. Questo è il programma più semplice per gestire questi archivi

Accesso a Internet gratuito con Quipo

ISTRUZIONI PER ABBONARCI SUBITO

Quipo ci permetterà di collegarci a Internet gratuitamente.

Abbonarsi gratuitamente a "Internet Gratuito" di Quipo è facile. Se abbiamo già a disposizione una connessione a internet possiamo attivare l'accesso a Quipo effettuando la registrazione on line all'indirizzo http://www.quipo.it/registrazione.html Ricordiamoci di scegliere il numero telefonico del nodo più vicino al nostro punto di collegamento tra la lista dei nodi urbani di accesso.

Dati importanti

Nel CD dei demo allegato a GMC troveremo le informazioni necessarie per attivare il nostro abbonamento a Quipo Internet free, il programma per la connessione guidata per Windows e le istruzioni per configurare la connessione su Macintosh. Ricordiamoci che è disponibile il servizio di assistenza tecnica della Quipo telefonando nei giorni feriali dal lunedì al venerdì dalle ore 10,00 alle ore 18,00 allo 0661660523 e che per qualsiasi informazione potremo scrivere a info@quipo.it o a tech@quipo.it.

Per abbonarsi a Quipo è sufficente compilare il modulo di registrazione on line. La procedura di registrazione al sito avviene su pagine sicure protette da un sistema crittografico che ne garantisce la privacy. Una volta effettuata la registrazione, si potrà accedere a numerosi servizi, inclusa la posta elettronica, che saranno tutti immediatamente attivi.Il modulo di registrazione va compilato inserendo i seguenti dati:

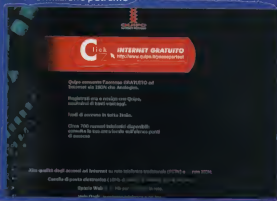
- i dati anagrafici (Nome, Cognome, data di nascita, indirizzo...) il codice fiscale (raccomandiamo di tenerlo a portata di mano in quanto non è possibile continuare la registrazione senza indicarlo)
- il nome utente (UserID di accesso) e la password che, una volta scelti, saranno quelli che digiteremo quando effettueremo il collegamento ad Internet
- l'indirizzo di posta elettronica (UserID di mail) e la password con cui desideriamo gestire la casella di posta.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Velocità di connessione senza limitazione di banda
- Oltre 750 nodi urbani in tutta Italia, con connessione analogica e ISDN, a 64 e 128 k
- Facilità di connessione anche per gli utenti Mac
- Assistenza gratuita telefonica, on line e off line al umero telefonico Tel 06/61660523
- 150 Megabyte di spazio Web per il sito degli utenti
- 2 caselle E-mail con 25 Megabyte l'una e Servizio Web mail per la gestione completa della posta via Internet
- Servizio gratuito di Video & Voice Chat
- Portale giochi online (F.I.G.O.) 4 Contenitore Quipo: notizie a lunga conservazione!
- Servizi di utilità generale e web-community

LA PRIMA REGISTRAZIONE

Ecco i dati che ci saranno utili per la registrazione completa ai servizi Quipo, dopo aver provveduto alla configurazione dell'accesso remoto (da Risorse del computer scegliamo Accesso remoto). Inseriamo il numero telefonico del nodo Quipo più vicino (basta guardare la pagina www.quipo.it/PUNTIACCESSO/HOME.ASP o telefonare al numero 06/61660523). Inseriamo quindi il nome utente (quipo) e la password (quipo) per la prima connessione.
Teniamo a portata di mano i seguenti dati: ci saranno utili per la registrazione o per l'accesso ai servizi.

Nome Utente (Primo collegamento)	quipo
Password (Primo collegamento)	quipo
Home page di Quipo	http://www.quipo.it
Help Desk	Dal lunedì al venerdì (10.00-18.00) Tel 06/61660523
SMTP Server	quipo.it
POP3 Server	quipo.it
Web mail	http://quipo.it
Chat Server	irc.quipo.it
News via Web	http://news.quipo.it
Numero telefonico del nodo più vicino	Da scegliere nell'elenco dei nodi Quipo

BLOOD 2
THE CHOSEN

Vediamo insieme il gioco in regalo questo mese: *Blood 2*, uno sparatutto in prima persona davvero particolare.

REQUISITI DI SISTEMA

[illegible] esige [illegible] hardware, e già con un Pentium 133 Mhz, 32 MB di RAM e una scheda 3dfx, potremo giocarlo senza grossi problemi. Per apprezzarlo al meglio è consigliabile un computer un po' più veloce, magari dotato di scheda video più recente (una Riva TNT2 o una GeForce). In questo modo, ci godremo tutti gli effetti speciali, che in molti casi non hanno nulla da invidiare a quelli di titoli usciti di recente.

DIMMI CHI VUOI ESSERE

Come abbiamo accennato in precedenza, la presenza di ben quattro personaggi fra cui scegliere rende *Blood 2* molto vario e longevo. Scopriamo quali sono le principali differenze fra questi prescelti:

CALEB
È il protagonista indiscusso, anche perché presente fin dal primo episodio di *Blood*. Assomiglia a un morto che cammina ed è il personaggio più adatto agli scontri in grande stile. La sua tecnica preferita è quella di entrare in una stanza sparando all'impazzata e facendo fuori tutti nell'arco di pochi istanti.

OPHELIA
Non può utilizzare le armi più moderne e potenti e sopporta un minor numero di danni rispetto agli altri membri del gruppo, ma Ophelia basa tutto il suo potenziale sulla velocità e sulla precisione dei suoi colpi. Con lei, muoversi non visti dai nemici sarà molto più facile. Inoltre, con un fucile in mano, è capace di stendere un avversario da lunghe distanze.

GABRIELLA
È più lenta degli altri, ma grazie all'armatura pesante e alla sua bravura nell'utilizzare le armi di grosso calibro, è probabilmente la più forte del gruppo. Non ama nascondersi e agire di sorpresa e preferisce gli scontri diretti, anche perché, con un paio di colpi, è capace di distruggere orde di nemici.

ISHMAEL
Ishamel è il personaggio più intelligente di tutto il gruppo. L'unico suo punto debole è la tendenza a utilizzare sempre e solamente le arti magiche; in caso sia costretto a impiegare armi normali risulta più vulnerabile, dal momento che ha perso l'abitudine a ricorrere a questi strumenti di distruzione.

Usare due pistole contemporaneamente è esaltante: in questo modo anche l'arma meno potente diventa efficace

Il Lithtech Engine è un sistema grafico che continua a essere aggiornato, in modo da supportare le nuove tecnologie messe a disposizione dalle recenti schede video. Viene utilizzato, infatti, in numerosi titoli, fra cui segnaliamo il recentissimo *No One Lives Forever*.

Uno dei primi giochi a farne uso è stato proprio *Blood 2: The Chosen* che, grazie a GMC, possiamo ora provare nella sua versione completa. La storia di fondo, come si addice a un titolo tutto azione, è intrigante: si suppone che esista un culto religioso molto potente chiamato Cabal, e che i suoi adepti si siano infiltrati in alcune importanti posizioni del mondo economico e politico. Dovremo dunque tornare sulla terra dagli inferi e, impersonando uno dei quattro eletti, liberare il pianeta dall'eventuale dominio di esseri demoniaci. Il tutto, ovviamente, facendo piazza pulita di quelli che si mettono sulla nostra strada.

La caratteristica fondamentale di *Blood 2: The Chosen* è indubbiamente l'atmosfera molto splatter, che in certi casi potremmo definire un po' kitsch. L'ambientazione violenta viene infatti esagerata fino a diventare una caricatura, allo scopo di rendere ogni particolare estremamente irrealistico e infarcito di umorismo nero. Possiamo dire che *Blood* ricorda molto quei film realizzati a bassissimo costo, ma capaci di far ridere per la tendenza all'esagerazione.

Questo aspetto si riflette sia nelle battute dei vari personaggi, sia nelle armi che avremo a disposizione. È possibile, per esempio, utilizzare più di una pistola o di un mitragliatore Uzi contemporaneamente, caratteristica fino a ora presente in pochi giochi, anche se molto più recenti di *The Chosen*. I nemici, poi, sono davvero stravaganti. Si va dai normali killer pagati dal nemico, alle più assurde aberrazioni genetiche

La varietà dei nemici è notevole: ci troveremo di fronte a tutto, dai normali esseri umani a orribili mostri come questo.

che ci possano venire in mente.

Nonostante non sia lo sparatutto più recente sul mercato, *Blood 2* possiede delle caratteristiche molto originali, che lo rendono ancora appassionante. Avremo, per esempio, la possibilità di scegliere quale personaggio impersonare fra i quattro presenti e verremo, di conseguenza, invogliati a rigiocarlo vestendo i panni di ognuno dei protagonisti. Per recuperare energia, non dovremo fare affidamento sui soliti pacchetti di medicinali sparsi per i livelli, saremo invece costretti dalla nostra natura ultraterrena a nutrirci del cuore dei nostri nemici.
Naturalmente, sarà possibile trovare tale preziosa fonte di forza vitale anche all'interno di alcuni bidoni della spazzatura, o nascosta nelle casse che troveremo disseminate sulla nostra strada.

Blood 2: The Chosen è molto giocabile, ma questo non significa che non sia necessario un approccio ragionato all'azione: lanciandoci negli scontri a rotta di collo dureremo poco, molto meglio esplorare le nuove zone con cautela, senza esporsi troppo al fuoco nemico e cercando di cogliere gli avversari di sorpresa. In questo modo, sarà anche più facile notare i particolari di cui sono costellati tutti i livelli , come le zone dove è possibile recuperare munizioni o le scorciatoie nascoste. Per offrire emozione e divertimento a 360 gradi, poi, è presente anche una modalità multiplayer, con cui potremo sfidare i nostri amici attraverso Internet. GIOCHI COMPUTER

COMANDI

Freccia su – Per muoversi in avanti
Freccia giù – Per muoversi indietro
Freccia sx/dx – Per muoversi a sinistra/destra
Shift – Per correre
A – Per saltare
Z – Per abbassarsi
CONTROL sx – Per sparare
X – Per utilizzare la seconda funzione dell'arma
SPAZIO – Per aprire le porte
INVIO – Per usare gli oggetti
1-10 – Per selezionare la corrispettiva arma

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Grazie al programma di setup, l'installazione di *Blood 2* è molto semplice: dopo averlo lanciato, dovremo solamente decidere la cartella in cui installarlo e quanti componenti copiare su disco fisso. A questo punto, abbiamo due possibilità per giocare: se l'autorun è attivo, basterà inserire il CD e cliccare sull'opzione "Play Blood 2", in caso contrario dovremo andare nella cartella dove lo abbiamo installato e fare doppio click sul file "Blood2.exe".
Per disinstallare *Blood 2*, sarà sufficiente andare nel Pannello di Controllo e, alla voce Installazione Applicazioni, selezionare il gioco e cliccare su Rimuovi.

QUESTIONE DI BACHI

Sappiamo bene che anche il gioco meglio realizzato viene presto perfezionato da patch che risolvono incompatibilità con particolari configurazioni, o che aggiungono il supporto alle tecnologie più recenti. *Blood 2* non fa eccezione, e sul secondo CD allegato alla rivista (quello contenente i demo) potremo trovare ben due aggiornamenti al titolo, che consigliamo caldamente di installare prima di iniziare a giocare. La prima patch è il file B2P021.exe, che porta il gioco alla versione 1.01. A questo punto, possiamo installare anche il file B2P_224b.exe, che aggiorna *Blood 2* alla versione 2.0.224, l'ultima disponibile al momento in cui andiamo in stampa.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo piu semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove" ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l' emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE
Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Deep Space Nine* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un ponte e l'altro della astronave.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora i Borg ci faranno un baffo!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Elfi e gnomi a bordo di vascelli del '700 che volano su degli Huricane nella baia di Pearl Harbor nel 1941
Gioco preferito:
Il Signore degli Anelli

PAOLO DENTE
Specializzato in: Sciarade rebus, crucipuzzle, confronti cruciverba sillabici ed enigmistica generica
Gioco preferito:
Cruciverba

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Applicare i concetti della strategia napoleonica in un gioco con squadre di cinque combattenti e perdere!
Gioco preferito:
Qualsiasi cosa sia vecchia

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: Simulatori di guida di Mercedes in tangenziali intasate dal traffico cercando di risparmiare benzina
Gioco preferito:
Palle di neve

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Scrutare l'orizzonte in cerca di novità per capire il senso delle sventure umane e di Internet in generale
Gioco preferito:
Daily Radar.it

YURI ABIETTI
Specializzato in: Spedire fanzine contenenti concetti illuminanti a persone che non vogliono saperne di riceverle
Gioco preferito:
Hair Cutter 2.0

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Gettare il cuore oltre l'ostacolo e la stampella contro il nemico lavorando in condizioni di equilibrio precario
Gioco preferito:
Ginocchio 3.0

TROPPO SERI?

Serious Sam conquista la redazione a colpi di Gatling inferocita!

A volte, provando dei simulatori come *B-17 Flying Fortress*, giochi di strategia come *Black & White*, o anche dei giochi di ruolo 3D come *Deus Ex*, è facile dimenticarsi della frenesia e dell'immediatezza dei primi videogiochi, dove la trama - le poche volte che esisteva - era poco più di un pretesto per sparare a tutto quello che si muoveva.

Serious Sam, che conquista la prestigiosa palma di Gioco del Mese di maggio, ci permette un po' di tornare alle origini, strizzando incidentalmente l'occhio al capostipite di tutti gli sparatutto 3D, *Doom*, grazie alla sua estrema miscela di azione e sparatorie.

Davvero un cocktail esplosivo, che non mancherà di conquistare tutti gli appassionati del genere, e non solo loro! *Battle For Naboo* è, invece, un triste esempio di come a volte le case software cerchino di sfruttare al massimo delle licenze: sebbene la Lucas Arts ci abbia finora abituati a simulatori spaziali davvero splendidi e ad avventure che non temono confronti con i rivali, purtroppo questo gioco dimostra che non tutte le ciambelle riescono con il buco, anzi. Una ciambella davvero riuscita è invece *Fallout Tactics*, che ripropone l'ambientazione post-atomica del gioco di ruolo della Black Isle, in un gioco di strategia davvero ben realizzato.

Infine, a pagina 88 e a pagina 92 troviamo le prove, rispettivamente di Star Trek: Away Team e *Desperados*: si tratta di due giochi ispirati dichiaratamente al capolavoro che abbiamo regalato lo scorso mese, *Commandos*. Vedremo come non sia assolutamente facile superare il maestro!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Di recente si sta trasformando in un vero tuttologo del mondo videoludico, giocando a tutto ciò che trova in giro.
Gioco preferito: *Chattare con Sissa*

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: Sarà una Saracinesca sulla Saratoga o una Sarabanda? Sarà quel che Sarà
Gioco preferito: *Stai punito!*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Vestirsi come una consumata rockstar e aggirarsi per i corridoi dispensando autografi
Gioco preferito: *Rock n' roll tonight*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Imitare David Coulthard nel traffico cittadino e speronare chi gli sta davanti pensando che quello è Schumacher!
Gioco preferito: *Danza della pioggia*

NEMESIS
Specializzata in: Incantare, ammaliare, affascinare, sedurre, conturbare, fare innamorare di sè ogni creatura vivente
Gioco preferito: *Sorriso magnetico*

ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in. Generare sensazioni di meraviglia nel prossimo che spesso si chiede "Ma Antonio in che senso?"
Gioco preferito: *Broccolare nei corridoi*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Apprire dal nulla e dispensare la sua sapienza alla redazione, per poi scompanre di nuovo nel nulla
Gioco preferito: *Sguardo magico*

GENERE: SPARATUTTO 3D

SERIOUS SAM THE FIRST ENCOUNTER

Tante armi, mostri orripilanti e molta ironia: è arrivato *Serious Sam*!

Uno dei nostri primi avversari si presenterà con la pistola in una mano e la testa nell'altra. Spariamogli senza esitare.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Uno degli ambienti più belli di tutto il gioco. Notiamo il riflesso dei singoli oggetti e della statua sul pavimento tirato a lucido.

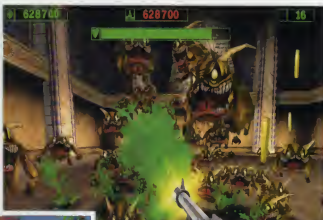
SAM: POCO SERIO, MOLTO DISSACRANTE

In *Serious Sam The First Encounter* l'ironia si spreca. All'inizio del gioco, per esempio, sotto la pioggia scrosciante, fuori da un tempio egizio, ci sentiremo molto Gene Kelly e cominceremo a fischiettare "I'm singing in the rain". Per non parlare di quando una grossa roccia ci rotolerà addosso, come nel film "I Predatori dell'Arca Perduta": non mancheremo di intonare il motivetto della saga dell'archeologo più famoso al mondo.

ALL'alba del ventunesimo secolo, il genere umano ha rinvenuto, sotto le rovine delle città egizie, tracce di una civiltà ancora più antica e tecnologicamente avanzatissima. Grazie a questa scoperta, la nostra specie riesce a conquistare lo spazio, arrivando fino ad Alpha Centauri. Purtroppo, invece di ricevere le risposte alle grandi incognite dell'universo, l'uomo troverà soltanto una popolazione aliena molto bellicosa. Lo scontro, inevitabile, raggiunge l'apice quando, all'alba del 2104, gli extraterrestri giungono fino alla nostra galassia. L'unico uomo capace di contrastare l'invasione è un soldato: Sam "Serious" Stone, a cui non resta che tentare un disperato viaggio nel passato, alla ricerca di qualcosa che salvi l'umanità. Grazie al "Time-Lock", una delle invenzioni degli antichi, Sam viene spedito nell'antichità, precisamente in Egitto, nel 1378 avanti Cristo; una trama avvincente, anche se non proprio originale. Fin dalla prima parte del gioco, infatti, potremo notare un susseguirsi di sottili citazioni. L'inizio delle nostre missioni ci vedrà impegnati, per esempio, alla ricerca di quattro elementi: ci sentiremo un po' Bruce Willis, sfidando gli alieni armati solamente di una pistola da Far West (una Shofield 45 modificata) e di un coltello. Il revolver, oltre ad avere munizioni infinite (un bel vantaggio davvero), possiede un raggio di fuoco molto ampio e consente, come tutte le altre armi, di interfacciarci con il nostro fido computer. Il NETRICSA, questo è il nome dell'elaboratore, ci metterà a disposizione notizie sempre aggiornate sui mostri che incontreremo, analizzandoli e fornendoci utili informazioni su come abbatterli più velocemente, per non parlare delle schede tecniche di tutte le armi che raccoglieremo nel corso della partita.

Insieme a queste nozioni di carattere bellico, il computer ci aiuterà quando avremo a che fare con porte bloccate, pulsanti o aree particolari. Infine, terminato ogni livello, ci indicherà il numero di alieni uccisi, le aree segrete scoperte e un'altra serie di statistiche molto importanti. Questo perché in *Serious Sam The First Encounter*, non conta tanto arrivare alla fine del gioco, quanto farlo con il più alto punteggio possibile. Ogni singolo mostro, area e oggetto raccolto vale una certa quantità di punti, che, sommati, costituiranno il nostro punteggio finale. Evitare uno scontro o non trovare un'area segreta, potrebbe variare considerevolmente il risultato della partita. In realtà, questo è un interessante espediente per far appassionare i giocatori a *Serious Sam The First Encounter*. Una delle peculiarità di questo titolo risiede nella varietà di oggetti e armi che potremo raccogliere: armi, munizioni, bonus vita o bonus armatura, per potenziare il nostro personaggio all'inverosimile. Se vorremo uscire vivi da certe situazioni, i livelli normali d'energia vitale non basteranno e sarà indispensabile trovare bonus particolari per proseguire nell'avventura. Dovremo, quindi, prestare molta attenzione all'esplorazione dei livelli, perché saltare un'arma o un bonus ben nascosti, potrebbe rivelarsi fondamentale.

"Graficamente è quasi un film"

Prima regola: non trovarsi MAI in una situazione come questa!

Questo sì che è uno scontro epico: un demone verde contro i nostri due revolver!

SEGRETI E SOLUZIONI

Sparse negli angoli bui, o bene in vista ma in punti (apparentemente) irraggiungibili, troveremo le aree segrete del gioco. Ogni livello contiene un buon numero di queste zone e per raggiungerle ci vuole un po' di ingegno, oltre a una certa dose di fortuna.

Il lanciamissili sembra irraggiungibile. Ma noi siamo scaltri e sappiamo che un modo deve pur esserci...

...giriamoci a destra e troveremo, nel buio, alcune stelline che brillano. È un teletrasporto. Saltiamogli in mezzo e...

...ci ritroveremo sulla pedana "irraggiungibile", pronti per prendere il devastante lanciamissili.

A tal fine, consideriamo che gli accessi alle aree segrete sono ben studiati, e alcuni richiedono anche un po' di fortuna per essere trovati. Un aspetto decisamente positivo nella struttura di *Serious Sam The First Encounter* è la totale assenza di piattaforme da superare con destrezza. Non dovremo mai compiere salti particolari e non avremo a che fare con situazioni tipiche dei giochi d'azione 3D, come *Tomb Raider*. Metteremo così a dura prova sia l'abilità principale per portare a termine gli sparatutto in prima persona (cioè la grande velocità con l'uso del mouse e una buona dose di mira), sia una discreta parte del nostro ingegno, al fine di trovare subito il punto debole dei nostri avversari o per scovare la soluzione agli enigmi proposti. Tra una sparatoria e l'altra, infatti, capiterà di imbatterci in una porta che non si apre o in un oggetto che non possiamo raggiungere. Per superare questi rompicapi, non resterà che affidarci al nostro intuito, così da trovare il trucchetto per aggirare il problema.

Gli ostacoli più avvincenti, però, sono e rimangono gli alieni: di tutti i tipi e i colori, agguerriti e raccapriccianti. I primi avversari che sbarreranno il nostro cammino, ad esempio, saranno degli esseri umani

"Gli ostacoli più avvincenti sono gli alieni"

decapitati, armati di una pistola laser e della loro stessa testa! Un tocco macabro che accompagnerà, sotto forme differenti, tutti gli altri nemici del gioco.

Robot, tori infuriati, demoni grandi come grattacieli e arpie: queste sono solo una parte delle terribili creature che costelleranno tutto *Serious Sam The First Encounter*. Ogni mostro, ovviamente, avrà una sua tattica di attacco, dei punti di forza e dei punti deboli. Grazie al NETRICSA, ne scopriremo alcuni, ma sarà lasciato all'intelligenza del giocatore, saper sfruttare queste informazioni e averne ragione prima possibile.

A tal fine, una delle scelte fondamentali sarà sicuramente l'arma da usare.

La pistola è una delle migliori soluzioni offensive, soprattutto quando entreremo in possesso del secondo revolver. *Serious Sam The First Encounter* vanta un arsenale davvero interessante e vario: un fucile a pompa, la doppietta, mitragliatrici, lanciamissili, armi laser, lancia-granate e così via.

Va sottolineato, inoltre, che avere a disposizione un mouse con la rotellina (quel modello nato per scorrere le pagine web) sarà una comodità non indifferente.

Contro un gruppo di robot c'è una sola tattica: lanciare missili in abbondanza e muoversi velocemente.

L'effetto nebbia è ben sfruttato e dà un tocco di tensione in più a tutta la scena.

PASSATO E PRESENTE

Serious Sam The First Encounter ricorda non poco *Doom*, un gioco che ha fatto la storia del genere. A sinistra vediamo *Doom*, a destra *Serious Sam The First Encounter*.

SORPRESA!

Serious Sam The First Encounter **nasconde un bel po' di sorprese. Al termine del quarto livello, "Valley Of The Kings", ci ritroveremo davanti a un ponte fatto di corde. Se lo attraverseremo, finiremo direttamente in un fiume che sbucherà (che caso!) all'inizio del livello successivo, "Oasis". In realtà, questo espediente nasconde un livello segreto: l'entrata è la grotta al di là del ponte. Come raggiungere l'altro lato, senza poter passare per il ponte, che crollerà a ogni tentativo? GMC ce lo svela subito: basta capovolgere la rivista!**

Salviamo la posizione per maggior sicurezza. Raccogliamo le munizioni e giriamo a destra, lungo il costone di roccia. Prendiamo i missili da terra e voltiamoci. Noteremo un'altalena. Spariamo con le nostre pistole alle corde che la sorreggono, per farla scattare. Saltiamo sulla pedana e infiliamoci nella grotta, per arrivare al livello segreto "Moon Mountains".

Poter passare da un'arma all'altra, senza dover cambiare la posizione delle mani sulla tastiera, ci salverà la vita in un bel po' di situazioni.

Raccontato così, *Serious Sam The First Encounter* sembra "solo" un enorme groviglio di mostri e qualche enigma, sparso qua e là per ravvivare l'ambiente. Questa impressione non potrebbe essere più lontana dal vero. Il gioco, infatti, tiene incollati allo schermo grazie alla sapiente combinazione di vari elementi, primo tra tutti la storia, sempre coerente con l'ambiente.

Quando dovremo passare da un livello all'altro, ad esempio, vivremo in prima persona lo spostamento, attraversando piazzali ben protetti dagli spietati alieni.

Il secondo asso nella manica di *Serious Sam The First Encounter* è il sistema grafico. Potremo goderci uno degli spettacoli visivi più gradevoli di questi ultimi anni. Gli ambienti dell'antico Egitto, il deserto, le cascate alla sorgente del Nilo e molti altri luoghi sono stati realizzati con la miglior cura, regalandoci un vero e proprio film da vivere in prima persona

Persino i geroglifici sono stati disegnati con grande attenzione, non lasciando nulla al caso. Certi luoghi ci daranno davvero l'impressione di essere reali e tangibili, grazie anche a un uso degli effetti di luce sapiente e calcolato. Il terzo elemento a regalarci un gioco ad alta tensione, è l'aspetto sonoro: divertente e scanzonato nelle situazioni più tranquille, incalzante e evocativo quando saremo sotto attacco. Il supporto audio 3D, in *Serious Sam The First Encounter*, è tutt'altro che secondario, visto che ci permetterà di salvare la pelle in molte situazioni (soprattutto contro gli alieni kamikaze, armati di due bombe e che punteranno

dritti contro di noi!). Insomma, non mancheremo di sobbalzare sulla sedia. *Serious Sam The First Encounter*, pur avendo una veste molto cattiva e decisa (i malcapitati alieni, faranno davvero una brutta fine), riesce a divertire tantissimo grazie a una serie di trovate comiche, come motivetti fischiettati, scene rubate a

"Quattordici livelli di azione mozzafiato"

film più o meno famosi e alieni davvero troppo comici per non strapparci una risata (prontamente seguita da una raffica di mitra). I punti di forza di questo sparatutto sono quindi molteplici. La struttura di gioco, seppure fantastica, è realistica e offre un divertimento a 360 gradi. Oltre a

Una piscina con sopra, sospesa, una serie di punte affilate e insanguinate. Che sia una trappola?

Una scena davvero spettacolare: un toro in carica, controsole. Da non perdere!

SAM CONTRO SAM

Una delle prerogative tipiche di un gioco dell'ultima generazione è, senz'ombra di dubbio, la possibilità del gioco multiplayer. Nel caso di *Serious Sam The First Encounter* potremo scontrarci in tre diverse modalità. Nella Fragmatch, dovremo eliminare i nostri avversari per fare un singolo punto, mentre nella Scorematch, sarà necessario restare in vita più a lungo possibile per guadagnare punti e vincere la partita. Nella versione Cooperative potremo giocare *Serious Sam The First Encounter* in due o più giocatori (un'opportunità decisamente accattivante). Il difetto, abbastanza evidente, è la totale assenza dei bot, cioè di giocatori comandati dal computer. I pregi, invece, sono enormi. Oltre a un editor per realizzare mappe e Mod (le versioni modificate della versione originale) che assicurano lunga vita al titolo, potremo giocare tramite internet, rete locale LAN o in locale, su uno stesso PC, con la modalità a schermo diviso (anche detto Split Screen). In questo caso, avremo bisogno di un computer un po' più potente dei requisiti minimi, per visualizzare le schermate di più giocatori contemporaneamente: il nostro monitor, infatti, sarà diviso in due, tre o quattro quadrati. Un vero divertimento.

MIRINO INTELLLIGENTE

Visualizzare il mirino sullo schermo, oltre a essere una comodità non indifferente per prendere meglio la mira, risulterà utile per sapere anche quanto abbiamo ferito i nostri avversari. Quando il mirino è bianco, non abbiamo nessuno sotto tiro.

Quando il dispositivo di mira è verde possiamo colpire i nostri avversari e causare loro una quantità di danni variabile.

Una volta sul giallo, siamo sulla buona strada. Continuiamo così per portare a casa altri punti.

Rosso: ci siamo, siamo davvero vicini a vedere la fine del mostro. Usiamo l'ultimo missile per vincere lo scontro!

sfruttare a fondo i nostri investimenti in processori, schede madri e schede grafiche costosissime, *Serious Sam The First Encounter* permette di regolare la risoluzione di gioco e di alleggerire il carico di lavoro del nostro computer, in maniera molto semplice e dettagliata. Il risultato finale è che potremo giocarlo con qualsiasi computer (o quasi).

Serious Sam The First Encounter è soprattutto, un gioco da provare e riprovare. Anche una volta portato a termine, rigiocarlo daccapo sarà divertente. Grazie ai cinque livelli di difficoltà e all'interessante trovata del sistema a punti, avremo un bel po' da sparare con il nostro PC, per poter arrivare in fondo alle 14 aree a disposizione. Oltretutto, nel gioco è inserito un editor per creare i livelli, e ciò significa che usciranno ben presto un sacco di Mod e di livelli aggiuntivi. Per non parlare della possibilità, unica in tutto il panorama videoludico, di giocare uno sparatutto 3D in quattro su uno stesso computer o di potere affrontare tutti i livelli accompagnati da altri giocatori in carne e ossa.

Spettacolare e divertente, *Serious Sam The First Encounter* promette di dare battaglia a grandi classici come *Quake 3 Arena* e *Half-Life*.

GMC IN BREVE

Serious Sam è:
- Spettacolare
- Ironico
- *Doom III*, prima che esca *Doom III*

Serious Sam non è:
- Un'avventura 3D
- Comune
- Monotono

■ Casa Take 2/GOD ■ Sviluppatore Croteam ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/ 226900 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici OpenGL ■ Multigiocatore internet, LAN, schermo diviso ■ Internet www.croteam.com

IN ALTERNATIVA...

Half-Life Dic 98, 9
È un gioco vecchiotto, ma è ancora il migliore sparatutto 3D con una trama

Quake III Arena Gen 00, 9
Il dominatore degli sparatutto 3D, in versione solo multigiocatore

***Serious Sam The First Encounter* è semplicemente entusiasmante, forse il miglior modo per prepararsi all'arrivo di *Doom III*.**

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

9

GENERE: SPORTIVO

NBA LIVE 2001

L'ennesima versione della miglior simulazione di basket disponibile su computer torna a fare canestro

Un giocatore si scusa dopo aver commesso un fallo: in *NBA Live 2001* sono presenti molte animazioni simili.

CI SONO ANCHE I MITI

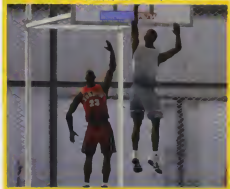
Oltre a tutte le formazioni del nuovo campionato, in *NBA Live 2001* sono presenti anche alcuni personaggi storici. È possibile giocare con squadre formate dai migliori giocatori degli anni 70, 80 e 90. Ognuno di questi, inoltre, può essere selezionato nella modalità uno contro uno. Potremo finalmente realizzare il sogno di impersonare il mitico Michael Jordan in azione.

COME è ormai consuetudine di Electronic Arts, anche *NBA Live* subisce l'annuale lifting e viene aggiornato alla stagione in corso. Le nuove tecnologie hanno permesso ai programmatori di non adeguare solamente le statistiche dei giocatori, ma altresì di aggiungere una serie di finezze tecniche È inutile negarlo: se prima il gioco era visivamente appagante, osservando questa nuova versione rimarremo letteralmente stupiti dal realismo! Il parquet non è stato modificato, ma i giocatori sono ora composti da un numero molto più elevato di poligoni, e questo si può notare soprattutto durante i replay o le numerose scenette d'intermezzo, quando la telecamera si avvicina molto all'atleta, mettendo in evidenza tutti i particolari che distinguono un personaggio dall'altro.

È emozionante vedere come i giganti dell'NBA si scusino dopo aver fatto un fallo o, al contrario, si innervosiscano quando vengono espulsi dall'arbitro.

Le migliori modifiche dal punto di vista grafico riguardano sicuramente il pubblico e la panchina, che in questa edizione raggiungono un livello di dettaglio elevatissimo. Dimentichiamoci quella piatta massa di colori che ancora adesso viene usata in molti titoli: in *NBA Live 2001* tutti i giocatori in panchina sono poligonali, così come le prime 2 o 3 file di spettatori. Se questo non bastasse poi, il tutto è anche animato. Durante l'azione verremo spesso distratti dai giocatori che aspettano di entrare in campo, dagli spettatori che esultano mentre ci avviciniamo al canestro o che si disperano quando gli avversari segnano.

L'effetto finale è davvero notevole. Peccato per la palla, che non riesce a convincere, soprattutto se confrontata al resto della scenografia, ma questo è solo un particolare insignificante.

Se la grafica è notevole, il commento sonoro non è da meno: i rimbalzi della palla e le strisciate delle scarpe sul parquet sono spettacolari, e le musiche che ascolteremo all'inizio della partita e nei menu sono piacevoli. Molto buona la telecronaca, che finalmente può contare su un elevato

PUBBLICO O SPRUZZI DI COLORE?

Sino a poco tempo fa, i programmatori si concentravano per lo più sui dettagli dei giocatori, cercando di renderli realistici e riconoscibili e tralasciando l'aspetto del pubblico. Questa peculiarità era tipica di ogni gioco sportivo, dalle simulazioni di Formula 1 a quelle di calcio. Ultimamente, le cose stanno cambiando e anche il "contorno" è curato quasi quanto l'azione pura. Lo avevamo già notato in *F1 Racing Simulation*, ma non abbiamo mai visto qualcosa di simile al pubblico di *NBA Live 2001*. Essendo un campo di basket relativamente spoglio, almeno in confronto ai fondali di un gioco di Formula 1, le prime file sono interamente poligonali, con personaggi animati e bellissimi da vedere. Più ci si sposta verso il fondo e minore è il dettaglio. Le file più arretrate saranno quindi delle semplici immagini, ma rimaniamo sempre ben al di sopra degli standard ai quali siamo abituati.

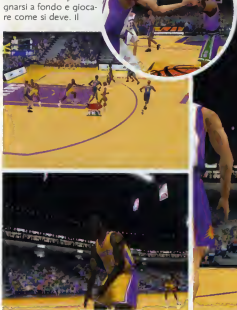
numero di frasi, riducendo la ripetitività delle simulazioni sportive. Certo, dopo un po' di partite avremo comunque imparato le frasi salienti, ma è innegabile come sia stato compiuto un grosso passo in avanti rispetto alle precedenti versioni. Gli appassionati di sport saranno felici di sapere che, anche per quest'anno, il commento delle partite è stato affidato al noto Guido Bagatta, per sottolineare ulteriormente il feeling televisivo che Electronic Arts cerca di ricreare con le sue simulazioni.

Fin'ora ci siamo stupiti, e abbiamo perso 3 partite di seguito distratti dalle belle ragazze in prima fila e dai replay delle schiacciate, adesso però è venuto il momento di impegnarsi a fondo e giocare come si deve. Il sistema di controllo è molto buono, ed è possibile configurare a piacimento sia la tastiera sia eventuali joystick o joypad. *NBA Live 2001* dà il meglio di se proprio con quest'ultima periferica di controllo, visto l'elevato numero di pulsanti che è necessario utilizzare.

Durante le sfide, potremo divertirci con spettacolari schiacciate (esaltate ulteriormente dai bellissimi replay), finte, passaggi dietro la schiena e in generale con qualsiasi finezza tecnica vista nelle le partite in televisione...

Il problema è che non sempre riusciremo a eseguire la mossa desiderata al momento opportuno; la posizione del nostro giocatore in relazione a quella degli altri è fondamentale, e anche un piccolo spostamento può impedire la corretta esecuzione del comando. Questo difetto si nota soprattutto quando si cerca di fare

"Rimarremo letteralmente stupiti dal realismo"

degli assist, che in effetti riescono una volta su 10. Certo, con l'esperienza impareremo ad azzeccare tempi e posizioni, però sarebbe stato più divertente vedere il giocatore tentare un passaggio impossibile piuttosto che guardarlo muovere la testa confuso, alla ricerca di un compagno vicino al

Le scene di entusiasmo fra i giocatori rendono il gioco molto "televisivo".

SCHERZI DELLA LOCALIZZAZIONE

La telecronaca della partita in *NBA Live 2001* è una delle migliori a cui abbiamo mai assistito. Guido Bagatta riesce a sembrara raalistico anche se si tratta di una serie di frasi registrate. Alcune di queste sono davvero spassose, soprattutto quando ironicamente viene sottolineato qualche fallo volontario dei giocatori. Purtroppo la traduzione non è stata curata allo stesso livello. Le frasi pronunciate dai giocatori durante le scene d'intermezzo, per esempio, sono state lasciate in lingua originale. È possibile riscontrara, inoltra, qualche piccola imperfezione nelle didascalie duranta la partite.

E' presente anche lui, il mitico 23 dei Bulls di qualche anno fa: Michael Jordan

canestro. Questa pecca si può riscontrare anche quando si tenta il tiro: se non si è in posizione più che ideale, al posto di una spettacolare schiacciata vedremo il nostro alter ego esibirsi in un normalissimo tiro in sospensione, anche se ci troviamo soli di fronte al canestro. Insomma, l'impressione è che il computer si prenda un po' troppa libertà nel decidere le azioni da compiere. Questi però sono gli unici veri difetti, visto che per il resto il gioco è notevole. *NBA Live 2001* garantisce parecchie ore di divertimento, grazie anche alle numerose modalità di gioco disponibili.

Oltre alla partita singola di esibizione e alla stagione, è possibile cimentarsi nelle modalità Franchise e Uno Contro Uno. La prima permette di improvvisarci manager di una squadra, tentando di renderla prima in classifica, mentre nella seconda sceglieremo il nostro giocatore e duelleremo contro un solo avversario. Se ci piace il basket, non abbiamo alternative per rivivere da protagonisti le mitiche battaglie fra Michael Jordan e Larry Bird.

GIOCHI COMPUTER

Come al solito le schiacciate più spettacolari sono esaltate da dei bellissimi replay.

GMC IN BREVE

NBA Live 2001 è:
- Frenetico
- Una simulazione accurata di un campionato NBA
- Graficamente impressionante

NBA Live 2001 non è:
- Noioso
- Troppo diverso dai precedenti
- Localizzato perfettamente

■ Casa EA ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB RAM, Scheda Video 4 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 450, 128 MB RAM, Scheda Video con 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.ea.com/

IN ALTERNATIVA...

NBA Live 2000, Feb 00, 8
La precedente edizione di questo famoso simulatore di pallacanestro.

NBA Basketball 2000, Dic 99, 6
Un alternativa al basket della EA, purtroppo non molto convincente

La nuova versione del gioco sportivo della EA si rivela migliore delle precedenti, anche se non ci sono stravolgimenti epocali.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	7
SONORO	9	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

STAR TREK: AWAY TEAM

Terribili minacce incombono sulla Federazione Unita dei Pianeti: minacce che richiedono nuove misure offensive e soldati pronti a tutto!

LA QUINTA SERIE

Dopo la "Serie Originala", "Tha Next Generation", "Daep Space Nine" e "Voyagar" è finalmanta in arrivo la quinta serie ufficiale ispirata all'univarso di Gene Roddenberry. "Star Trek: Enterprise", quasto dovrebbe essera il titolo, è ambientata all'alba dalla Faderaziona Unita dei Pianeti a dalla Flotta Stallara, poco dopo il primo contatto tra i Tarrestri a i Vulcaniani. L'equipaggio dalla primissima navicella a portara il nome dalla nave di Kirk e Picard, quasta volta ai comandi di un certo Capitano Archar, dovrà avvanturarsi in una Galassia completamente ignota, un univarso in cui i Klingon non sono ancora entrati in contatto con i Tarrestri, a i Romulani sono solo un incubo a vanire.

SERIES V

IL Comando della Flotta Stellare sta ricevendo da diversi giorni delle trasmissioni preoccupanti dallo spazio Klingon. Pare che ci siano delle battaglie in corso e sono giunti, ad alcune navi della Flotta, dei segnali di soccorso da parte dei capitani alleati. Il Comando decide di usare questa situazione come test per un esperimento: considerate le nuove e terrificanti minacce che incombono sul Quadrante Alpha, gli ammiragli della Flotta hanno creato un nuovo tipo di "away team" o "squadra di sbarco", composto da diciassette specialisti armati con le più straordinarie scoperte e acquisizioni tecnologiche, e pronti a qualsiasi situazione d'emergenza. Viene inviata nel territorio Klingon una nave con a bordo questo gruppo di "Navy Seals" dello spazio, un prototipo in grado di trasformarsi apparentemente in qualsiasi altra astronave conosciuta, la U.S.S. Incursion, NX-74808. Il nostro compito, come "comandanti" dell'Away Team, sarà quello di penetrare nella nave Klingon attaccata da un gruppo di Romulani e di scoprire cos'è successo, cercando di limitare al massimo le perdite. Questo semplice e misterioso incidente dà il via a una serie di eventi sempre più preoccupanti, che coinvolgono alti papaveri della Flotta Stellare stessa, mentre si delinea un sinistro disegno di manipolazione mentale e di intrighi interstellari. Soltanto l'Away Team sarà in grado di rispondere a questa minaccia, grazie alle sue caratteristiche peculiari, e soltanto la U.S.S. Incursion sarà in grado di trasportarne i membri negli angoli più remoti del quadrante, comparendo di volta in volta come nave Klingon, Romulana o Borg.

"Potremo abbattere i nemici con la presa vulcaniana"

In queste missioni non saremo completamente soli: il Comando della Flotta Stellare, il nostro Capitano e il Comandante Data ci trasmetteranno

Nella prima missione di tutorial verremo assistiti dal Comandante Data e dovremo liberare alcuni scienziati Klingon tenuti prigionieri dalle guardie Romulane.

continuamente informazioni e istruzioni sugli obiettivi di missione, tenendoci aggiornati sugli sviluppi della trama.

Star Trek: Away Team è un gioco che ricorda molto da vicino *Commandos*, un titolo della Eidos Interactive sviluppato dai Pyro Studios e ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, in cui il nostro compito era quello di guidare un gruppo di specialisti nella Francia occupata e in Germania, evitando il più possibile gli scontri diretti e giocando d'astuzia con le risorse a nostra disposizione.

La stessa filosofia permea anche questo gioco: se ci lanciamo all'arrembaggio affrontando di petto i problemi, molto presto saremo ridotti all'impotenza. Serve avere una mente tattica, una conoscenza perfetta degli strumenti e delle armi in dotazione ai nostri uomini, e uno studio attento delle reazioni dei nemici è necessario durante la missione di tutorial e le prime azioni operative reali.

Dopo l'immancabile briefing di missione, arriveremo a una schermata in cui potremo selezionare i membri (da tre a sei, a seconda dei casi) dell'Away Team che vogliamo utilizzare, scegliendoli in base agli oggetti a loro disposizione e alle abilità personali. Una volta in gioco, potremo comandarli direttamente uno per uno, oppure trascinando un riquadro di selezione che li comprenda tutti.

Saremo in grado di decidere se farli correre o camminare eretti o accucciati, e potremo verificare il raggio di visuale dei nemici, in modo da strisciare loro alle spalle o di fianco senza essere notati.

Dovremo fare attenzione anche alle capacità uditive degli avversari: non serve a molto arrivare alle spalle di qualcuno, se stiamo correndo come degli ossessi mettendo la nostra vittima in allarme. Potremo abbattere i nemici in molti modi diversi: con granate a distanza, mine di prossimità, mine telecomandate, faser o addirittura con la "presa vulcaniana".

Anche le strutture di sorveglianza e di sicurezza possono essere messe fuori uso grazie a diversi metodi, alcuni dei quali si renderanno disponibili solo dopo alcune missioni, dato che man mano che procederemo con il gioco i nostri ricercatori ci metteranno a disposizione nuovi "giocattoli" da sperimentare sul campo.

LE ARMI DEI PROFESSIONISTI DELLA FLOTTA

FASER TIPO 2
Arma d'ordinanza di tutti gli ufficiali della Flotta Stellare. Versatile e relativamente silenzioso, facilmente occultabile e ottimo per le missioni di infiltrazione.

FUCILE FASER DI PRECISIONE
Arma a lunga distanza che permette la rapida e silenziosa eliminazione della vittima senza essere scoperti. Non è possibile usarlo per stordire. Soltanto gli ufficiali della Sicurezza bene addestrati possono utilizzarlo.

MINE DI PROSSIMITÀ
Una piccola mina anti-uomo che viene attivata dal movimento ravvicinato: è ottima per abbattere nemici rimanendo a distanza, anche se non è molto silenziosa.

GRANATE
Un'arma da tiro che provoca un notevole quantitativo di danni all'interno di un certo raggio di esplosione: è estremamente efficace contro obiettivi di ogni genere.

GRANATE A IMPULSI
Un'arma da tiro che provoca scariche elettromagnetiche al momento dell'impatto. Può disattivare temporaneamente qualsiasi tipo di attrezzatura, come telecamere di sicurezza o computer di sorveglianza. Naturalmente, è efficacissima contro i droni Borg.

TRICORDER
Strumento polifunzionale sensoriale scientifico, medico e tecnico, in dotazione a tutti gli ufficiali della Flotta Stellare.

IPOSPRAY
Siringhe a pressione per iniezioni intramuscolari e sottocutanee. Le siringhe nel gioco hanno un numero di cariche limitato e possono curare le ferite riportate in battaglia.

Un falco da guerra Romulano atterrato nella base di un avamposto segreto, ai confini con lo spazio Federale. Dovremo intrufolarci senza farci troppo notare e scoprire che cosa sta succedendo.

Una schermata di debriefing in cui veniamo messi a parte dei recenti accadimenti, di quello che i servizi di Intelligence della Federazione sono riusciti a scoprire e di come si è comportata la nostra squadra.

Ad esempio, dopo le primissime missioni, i nostri ufficiali scientifici ci avvertiranno della messa a punto di un particolare tipo di mina anti-uomo detonabile a distanza. Strisciando alle spalle di un gruppo di guardie, potremo piazzare uno di questi ordigni e poi ritirarci in tutta fretta dietro un angolo: a questo punto basterà la pressione di un pulsante per aprirci la strada, senza che nessuno si accorga della nostra presenza.

Un altro metodo interessante è costituito dall'uso del "disgregatore neurale", una sorta di bastone-shock con cui potremo toccare i nemici e farli svenire istantaneamente per un certo lasso di tempo. Anche questi metodi, a dire la verità, ricordano molto da vicino quelli usati dagli specialisti di *Commandos*, (in questo caso, la siringa con cui il "dottore" del gruppo faceva svenire gli ufficiali tedeschi). Tuttavia, sembra che manchi un dettaglio piuttosto importante in questo sistema di infiltrazione: nel titolo della Pyro i soldati al nostro comando potevano, una volta eliminati i nemici, trasportarli in una zona in cui non fossero visti dai loro camerati, evitando quindi che dessero l'allarme. In *Star Trek: Away Team* una simile opzione non è presente e questo, in determinate missioni, crea notevoli problemi. Non ha senso agire in modo praticamente perfetto, aprendoci la strada fino all'obiettivo finale, se poi un qualsiasi soldato avversario può allertare l'intera base avvistando una delle nostre vittime.

Una volta dato l'allarme, infatti, decine di soldati si teletrasporteranno immediatamente in zona, rendendo la missione praticamente impossibile.

Star Trek: Away Team, in ogni caso, ci offrirà la scelta tra due livelli di difficoltà: facile o difficile. Nel secondo caso la vita sarà dura, poiché non ci verrà perdonata nessuna mancanza e i nemici si comporteranno in modo più realistico, cogliendo ogni nostro fallo e rispondendo al fuoco in modo micidiale. La modalità "facile" è molto più abbordabile, soprattutto per chi non è già esperto di giochi di strategia. La possibilità di salvare il gioco in qualunque momento, inoltre, ci assicura di poter ricominciare prima dell'ultimo errore commesso, imparando dai nostri sbagli e aggiustando il tiro della nostra tattica di gioco. Missione dopo missione, verremo a scoprire sempre più dettagli del complotto interstellare che stiamo cercando di sventare: la storia non è soltanto di contorno, ma è parte integrante del gioco e dovremo tenerne conto, se vogliamo procedere man mano che le difficoltà si faranno sempre più elevate.

Non c'è dubbio che gli sviluppatori della Reflexive Entertainment abbiano fatto un buon lavoro di creazione dei livelli e delle missioni, degli oggetti e dei personaggi, curandone i dettagli e i particolari. Tuttavia, l'aspetto grafico del gioco, peraltro piuttosto accessorio in questo genere videoludico, risulta solo marginalmente superiore a un titolo di tre anni fa e persino le meccaniche sono praticamente identiche. Viene da chiedersi se i programmatori di *Star Trek Away Team* non siano cugini dei ragazzi della Pyro, che per primi hanno lanciato sul mercato un titolo innovativo con questo approccio.

UNA SQUADRA DAVVERO SPECIALE

Facciamo la conoscenza di alcuni degli ufficiali che compongono il nuovo Away Team speciale della Flotta Stellare.

MARCUS REFELIAN
Sezione: Comando.
Età: 36 anni.
Qualifica: Capitano della U.S.S. Incursion.
Razza: Umana.
Specializzazione: Tecniche di infiltrazione.

T'ANDORLA
Sezione: Sicurezza.
Età: 38 anni.
Qualifica: Ufficiale della Sicurezza.
Razza: Vulcaniana.
Specializzazione: Arti Marziali Vulcaniane.

SHEILA THATCHER
Sezione: Medica.
Età: 35 anni.
Qualifica: Ufficiale Medico Capo della U.S.S. Incursion.
Razza: Umana.
Specializzazione: Patologie aliene, avanzato addestramento medico

BREXEN IJOULA
Sezione: Tecnica.
Età: Sconosciuta.
Qualifica: Ingegnere Capo della U.S.S. Incursion.
Razza: Trill.
Specializzazione: Designer di armi, specialista di tattiche contro i Borg.

GMC IN BREVE

Star Trek: Away Team è
- Divertente fin dalle primissime missioni
- Giocabile e immediato
- Ricco di ambienti e missioni diverse

Star Trek: Away Team non è
- Particolarmente originale
- Impressionante dal punto di vista grafico o sonoro
- Per chi ama gli attacchi frontali

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Reflexive Entertainment ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo Pentium II 266 64 MB di RAM CD-ROM 4X ■ Sistema Consigliato Scheda 3D Pentium II 300 ■ Acceleratori Grafici Direct3D, OpenGL ■ Multigiocatore LAN ■ Internet www.stawayteam.com

Un gioco interessante per gli appassionati del genere e per chi ama "Star Trek". Forse è poco innovativo rispetto a quanto già proposto sul mercato.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Commandos, Lug 98, 7
Il gioco che ha fornito lo spunto a *Star Trek Team Away* e *Desperados*

Star Trek Armada, Mag 00, 7
Un altro gioco strategico per gli amanti dell'universo di "Star Trek"

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

DESPERADOS
WANTED DEAD OR ALIVE

Torniamo ai tempi del vecchio West, per assaporare leggende e sparatorie!

Un'azione coordinata e un piccolo diversivo risolveranno molte situazioni pericolose.

È TEMPO DI AGIRE

Spesso e volentieri, ci capiterà di dover coordinare le azioni di più personaggi contemporaneamente. Dal momento che impartire direttamente gli ordini, man mano che la situazione si evolve, risulterà spesso impossibile, potremo avvalerci di un meccanismo abbastanza pratico: invece di far compiere ai nostri eroi l'azione che ci interessa appena glielo ordiniamo, li metteremo in attesa. Quando saremo pronti, con la pressione di un solo tasto potremo mettere in moto tutti i personaggi incaricati di agire. Purtroppo, però, saremo in grado di pianificare una sola azione alla volta.

L'IDEA romantica che ha accompagnato le memorie storiche del periodo di indiani e cowboy, negli ultimi tempi è un po' cambiata, lasciando spazio a rivisitazioni ben più realistiche e oggettive. Gli stereotipi creatisi in passato, però, non sono mai stati del tutto abbandonati, ed ecco che in *Desperados* ne troviamo un vasto assortimento, pronto a soddisfare i nostalgici di tutte le età.

La storia che fa da motivo conduttore per il gioco è alquanto semplice: le rapine subite da un'importante compagnia ferroviaria destano l'interesse di un valoroso cacciatore di taglie, John Cooper, interessato a intascare la ricca ricompensa. Ovviamente non tutto è semplice come potrebbe sembrare all'eroe e, come capiremo fin dall'introduzione, la caccia sarà più complicata e lunga del previsto

Si sa: se le cose vanno male, non c'è niente di meglio che chiamare qualche amico a darci man forte! Ecco quindi che nel corso del gioco entrano in scena, in maniera più o meno pittoresca, altri cinque compagni del nostro John, tutti sempre rigorosamente costruiti su affermati luoghi comuni. Avremo quindi a che fare, tra gli altri, con un uomo di colore che lavora nelle piantagioni ed è fanatico degli esplosivi, con un'affascinante giocatrice d'azzardo (stranamente molto intima con il nostro Cooper) dalle incredibili capacità ammaliatrici e con il classico "Doc", pieno di risorse ma anche ricercato praticamente ovunque.

La nostra avventura è suddivisa in missioni. Guidare il solo John, all'inizio, non sarà poi tanto complicato e le azioni che il nostro eroe può compiere sono limitate e facilmente gestibili, con un po' d'astuzia riusciremo senza problemi a sopraffare un buon numero di nemici.

I problemi sorgono quando i personaggi che dovremo gestire contemporaneamente cominciano ad aumentare: ciascuno di loro disporrà di abilità specifiche e, per evitare di finire la caccia ai banditi prematuramente, dovremo imparare a conoscerle molto bene. Salvo in casi eccezionali, non esiste un solo modo giusto per affrontare una determinata missione. Per stordire un gruppetto di nemici, ad esempio, esistono parecchi sistemi efficaci: il buon Doc porta sempre con

> **"Non esiste un solo modo giusto per affrontare una situazione"**

se qualche fialetta di gas soporifero, ma l'obiettivo sarà egregiamente raggiunto anche con un calcio ben assestato dalla presenza femminile del gruppo!

Differenti approcci, ovviamente, porteranno anche a risultati distinti: procedere in silenzio e con cautela ci eviterà l'assalto di tutte le sentinelle dei dintorni, ma richiederà senza dubbio più tempo, mentre una sparatoria, per quanto rapida, non sempre ci porterà i

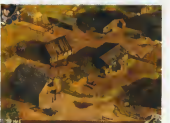
La palude: il terreno di addestramento ideale per il vecchio Doc.

Il nostro diversivo ha funzionato: via libera per Cooper!

Acquattati in un campo di grano, saremo praticamente invisibili.

APPRENDIMENTO RAPIDO

Ogni volta che entra in scena un personaggio nuovo, abbiamo bisogno di imparare a usarne le abilità speciali nel minor tempo possibile. In tal senso, il gioco ci viene in contro: a ciascun reclutamento, infatti, segue una breve missione introduttiva, il cui unico scopo è quello di farci familiarizzare in fretta con il nuovo arrivato.
Suggerimenti a video ci illustrano come procedere per impiegare le sue abilità speciali. Tanto per fare un esempio, per imparare a usare le fialette paralizzanti di Doc, faremo pratica su alcuni alligatori.
Non sottovalutiamo, però, queste missioni d'intermezzo: nonostante la loro brevità, potrebbero comunque rivelarsi letali per i nostri eroi!

risultati sperati (anche perché, va detto, la mira dei nostri eroi non è poi così accurata...). Certo, si sente la mancanza di maggiore interazione con quanto ci circonda: gli oggetti che potremo raccogliere sono solamente quelli che servono ai nostri personaggi per rifornire le proprie scorte abituali (dinamite, gas stordente e così via), mentre non ci sarà consentito mettere le mani su nient'altro. L'aspetto grafico del gioco presenta scenari pittoreschi e molto curati, ma a conti fatti l'inquadratura fissa non garantisce sempre un controllo sufficientemente accurato sui nostri eroi, e la presenza di angoli bui può metterci davvero in pericolo, in situazioni concitate. Altra nota dolente del gioco è che non sono presenti più livelli di difficoltà: i nemici risponderanno sempre alla stessa maniera e, se talvolta questo aspetto risulta frustrante perché ci sono situazioni dalle quali è (molto) difficile uscire, altre volte ci sorprenderemo del livello di stupidità delle sentinelle nemiche, che si allonteranno dopo aver osservato un paio di loro compagni stecchiti in mezzo a un prato, senza nemmeno perdere troppo tempo. Certo, chi ama il "mitico" vecchio west non esiterà a soprassedere sugli aspetti negativi di *Desperados*, ma non possiamo fare a meno di notare che un gioco come questo sarebbe stato molto più apprezzato un paio di anni fa.

LE CASE DELLA MORTE

Una particolarità un po' strana di questo gioco è che non potremo agire quasi mai in ambienti chiusi. A parte qualche eccezione, infatti, tutti gli edifici in cui faremo entrare i nostri personaggi saranno visualizzati come delle "scatole nere". La cosa più triste è che, se con uno dei nostri eroi entra anche un nemico, questi avrà automaticamente la meglio!

GMC IN BREVE

Desperados è:
- Basato su stereotipi
- Un po' ripetitivo
- Pieno di ambientazioni affascinanti

Desperados non è:
- Un capolavoro
- Innovativo
- Al passo con i tempi

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Spellbound Entertainment ■ Distributore Infogrames ■ Telefono 02/93767203 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo Pentium 233, 64 MB RAM, 412 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 475 MB su HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.desperados-game.com

IN ALTERNATIVA...

Commandos, Lug 98, 7 — Combattiamo nei panni di eroi delle squadre speciali durante la Seconda Guerra Mondiale

X-Com: Apocalypse, Lug 97, 8 — Un gioco strategico che mischia il sistema a turni con quello in tempo reale

Pur senza deludere, *Desperados* sente il peso del tempo, soprattutto a causa di alcune scelte stilistiche fatte dagli autori.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

6

GENERE: SPARATUTTO 3D MULTIPLAYER

TRIBES 2

È tempo, ormai, che le tribù tornino sull'antico sentiero di guerra.

La resa grafica è davvero molto convincente in ogni situazione climatica.

È possibile giocare anche in terza persona, ma non risulta particolarmente comodo.

QUALE MODALITÀ SCEGLIERE?

Vale la pena di fare una breve carrellata su alcune delle nuove modalità di gioco proprie di *Tribes 2*. Ad esempio, la "caccia al coniglio", nella quale il giocatore che ha la bandiere diventa oggetto degli attacchi di tutti gli altri contendenti, o la splendida "raccolta di taglie", dove ogni uccisione vale una certa quantità di punti, che può venire "riscossa" tornando alla base (se, però, si ritarda la "consegna" e si accumulano uccisioni, il punteggio delle singole taglie aumenta in maniera esponenziale). Non mancano, come giusto, modalità classiche come il sempreverde "Tutti contro tutti", o l'interessante "Assedio", nel quale due squadre si scambiano periodicamente l'onere di difendere una fortezza dall'assalto dei nemici. Insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti!

NE è passata di acqua sotto i ponti, dai tempi del primo, splendido, episodio di *Tribes*.

All'epoca, e si parla di circa due anni fa, era abbastanza difficile immaginare la quantità di consensi che il titolo proposto dalla Dynamix sarebbe riuscito a guadagnarsi, creando persino una vera e propria comunità virtuale (peraltro di proporzioni ragguardevoli).

Oggi le cose sono ben diverse e l'uscita di *Tribes 2*, attesa con ansia da migliaia di appassionati, può tranquillamente venire considerata come un vero e proprio evento, almeno per quanto riguarda il genere dei giochi creati esclusivamente per il multiplayer.

Bisogna considerare, infatti, che in questi ultimi anni il concetto stesso di gioco on-line è radicalmente cambiato, e anche l'idea di rinunciare a priori alla possibilità di giocare in solitario non appare più così folle come un tempo.

In ogni caso, la realtà vuole che la Dynamix, figlia prediletta della famosissima Sierra, sia stata ancora una volta capace di sfornare un prodotto davvero degno di nota.

Pur senza rinunciare a tutti gli elementi che avevano fatto il successo di *Tribes*, gli sviluppatori del seguito sono riusciti nella complicata impresa di migliorare il gioco sotto ogni punto di vista, mantenendo intatto il fascino dell'originale.

Il concetto alla base del titolo è quello del "cattura la bandiera", tanto caro ai giocatori di sparatutto in soggettiva: due squadre si sfidano, tentando di sottrarre il vessillo ai propri nemici e di riuscire, nel contempo, a proteggere il proprio simbolo. A una modalità di gioco tanto semplice ed essenziale si vanno ad aggiungere diverse variazioni sul tema, davvero ben congegnate.

> **"Strategia, ruoli precisi e un computer potente"**

Parlando del gioco vero e proprio, è impossibile riuscire a essere esaurienti in poco spazio. Le armi presenti sono molte e generalmente accattivanti, così come sono vari i veicoli che vengono messi a disposizione delle due squadre all'interno di ogni mappa.

La componente più importante delle sfide è una buona strategia e una suddivisione dei compiti rigida e ordinata.

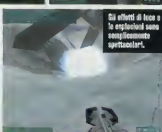
Ciò nonostante, la necessità di giocare in maniera riflessiva non mina in alcun modo l'immediatezza e la frenesia delle fasi di azione. Al contrario, si rivela utilissima per sviluppare a fondo la vita propria che il titolo sembra avere all'interno della rete, visto che la creazione di squadre i cui componenti imparino a conoscersi e coordinarsi tra loro è un elemento fondamentale per apprezzare *Tribes 2* appieno.

Per facilitare la creazione dei gruppi è prevista la presenza, all'interno del gioco stesso, di tutta una serie di agevolazioni, volte a facilitare le comunicazioni fra gli appassionati (forum, gruppi di discussione e via di questo passo).

Un'ultima annotazione va fatta in merito alla realizzazione tecnica. Il sonoro è di ottimo livello, ma la veste grafica merita di essere analizzata con attenzione. Sebbene l'aspetto del

Studiare con calma la mappa può essere utile.

Le spiegazioni iniziali sono molto esaurienti.

Perdere una vita è sempre un'esperienza desolante.

Gli effetti di luce e le esplosioni sono semplicemente spettacolari.

QUANTO E' SEMPLICE GIOCARE?

Parlando dell'immediatezza con la quale riusciremo a calarci all'interno del mondo di *Tribes 2*, c'è da fare qualche piccola considerazione. Il gioco è divertente e abbastanza intuitivo (specie in alcune modalità). Ciò nonostante, per padroneggiare a dovere i comandi, le differenze fra le tre classi di combattenti disponibili (più o meno pesantemente armate, e dotate di peculiarità e abilità uniche), e soprattutto le decine e decine di messaggi disponibili per scambiare informazioni con i propri compagni di squadra, è necessario del tempo e parecchia pazienza. Tuttavia, varrà lo stesso la pena di riuscire a superare la frustrazione iniziale (nonché la spietata efficacia con la quale i veterani tendono a distruggere i novizi), perché una volta apprese le meccaniche fondamentali del titolo diventa possibile apprezzare a fondo la splendida esperienza di gioco in gruppo che *Tribes 2* riesce ad offrire.

gioco non sia affatto malvagio, infatti, il prezzo da pagare in termini di requisiti di sistema è davvero eccessivo.

Giocare a *Tribes 2* con un buon livello di dettaglio, senza rinunciare del tutto alla fluidità necessaria per essere efficaci nelle fasi di azione, si rivela assolutamente impossibile anche su computer di livello medio-alto. Si può sperare che il problema venga ridimensionato grazie alle correzioni successive, che il gioco cerca e installa in maniera automatica, sfruttando la connessione a Internet. Ciò nonostante, allo stato attuale delle cose, rinunciare a molte delle novità visive che distinguono il seguito dal suo predecessore è quasi una necessità.

Sebbene il sistema di gestione della grafica, completamente rinnovato, giustifichi in parte la pesantezza delle richieste, resta pur sempre vero che quanto si vede su schermo, per quanto ben realizzato e potenzialmente migliorabile (soprattutto con l'avvento di processori e schede video di nuova generazione), non sembra corrispondere adeguatamente agli sforzi richiesti al nostro povero computer.

Un vero peccato, anche se bisogna ammettere che si tratta dell'unico, vero difetto imputabile a un titolo molto valido sotto tutti i punti di vista.

GMC IN BREVE

Tribes 2 è:
- Una splendida esperienza di multiplayer
- Un seguito perfetto
- Divertente

Tribes 2 non è:
- Generoso nelle richieste hardware
- Da giocare da soli
- Tecnicamente impeccabile

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Dynamix ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 RAM, Scheda 3D, 500 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 128 RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, OpenGL ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet sierrastudios.com/games/tribes2

Un grande classico per il multiplayer si concede un ritorno in forma smagliante sui nostri schermi. E non può che essere una bella notizia!

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

IN ALTERNATIVA...

Mechwarrior 4, Feb 01, 8 — Un ottimo gioco di combattimento, che ha dei mech come protagonisti

Half Life, Dic 98, 9 — Grazie ai numerosi Mod rimane uno dei migliori sparatutto di sempre

GENERE: STRATEGIA

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Una fratellanza d'acciaio, contro tutto e contro tutti!

I grossi calibri non mancano, ma questo non è *Quake 3*!

L'UOMO GIUSTO AL POSTO GIUSTO

Il reclutamento degli individui adatti è uno dei compiti essenziali da svolgere. Ogni personaggio disponibile ha caratteristiche peculiari, che lo rendono più o meno adatto a certi tipi di compiti o all'utilizzo di particolari armi. Gli elementi a nostra disposizione aumentano in base al livello di carisma più alto tra quelli presenti nella nostra squadra.

CHI ha giocato l'originale *Fallout*, e il relativo seguito, ricorderà come l'esplorazione e i combattimenti fossero il fulcro intorno al quale girava la vicenda post-nucleare che portò questo titolo a essere uno dei più apprezzati giochi di ruolo per computer mai apparsi sul mercato.

C'era però una netta distinzione tra l'esplorazione degli ambienti, che avveniva in tempo reale, e le sanguinose battaglie, queste ultime a turni, contro nemici di vario genere.

Bene, i programmatori della Micro Forte hanno pensato che si potessero limitare gli elementi del gioco di ruolo al minimo indispensabile, rendere l'esplorazione una mera questione di spostamento da un punto all'altro della mappa e concentrarsi invece sui combattimenti. Il risultato di questa loro fantasia è appunto *Fallout Tactics*, uno dei più intriganti titoli strategici dell'ultimo periodo.

La trama, tanto importante nel gioco originale, è in questo caso un semplice pretesto che serve a giustificare i combattimenti tra la "Fratellanza d'Acciaio", della quale facciamo parte, e la feccia suburbana composta da individui violenti, mutanti e ogni sorta di orrore creato dalle conseguenze del conflitto atomico. La novità più evidente è che non saremo più al controllo di un singolo individuo al quale, di tanto in tanto, si aggiungono personaggi secondari; una vera e propria squadra formata da un numero variabile di elementi, fino a un massimo di sei, sarà completamente sotto il nostro comando per missioni di vario genere, che potranno andare dal recupero di un ostaggio, all'eliminazione di un pericoloso capobanda.

Il concetto dell'alter-ego virtuale è comunque rimasto. All'inizio del gioco dovremo creare il nostro personaggio, attribuendogli valori esattamente come in un normale gioco di ruolo. Questo eroe sarà, di fatto, il comandante della squadra e vederlo morire vorrà dire fallire la missione, mentre la perdita di un altro elemento, per quanto grave, ci permetterà comunque di continuare la partita.

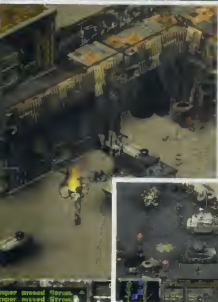
I componenti della squadra potranno essere arruolati presso il bunker, che funziona da base principale per la fratellanza. Qui, al termine di ogni missione, potremo recarci per assoldare specialisti da aggiungere al gruppo, ma anche per rifornire il nostro arsenale di armi, munizioni, armature, oggetti speciali e quant'altro. Le risorse per acquistare quello che ci serve verranno dalla vendita degli oggetti, che reperiremo sul campo di battaglia recuperandoli nelle varie locazioni, o sottraendoli ai nemici caduti.

Tutti gli elementi del gioco di ruolo

"Avremo ai nostri ordini una squadra, formata da un numero variabile di elementi"

sono ancora presenti; aprire una porta chiusa senza possedere la chiave necessiterà di una buona abilità nello scassinare, passare inosservati agli occhi del nemico sarà una questione di abilità nell'infiltrazione e così via;

Con un po' di abilità potremo sfruttare i blocchi stradali a nostro vantaggio.

Il comitato di ricevimento che ci hanno preparato non ha molto gradito il nostro arrivo!

GIOCO DI SQUADRA

Il principale miglioramento rispetto ai compbattimenti dell'originale *Fallout* è, oltre all'inserimento della modalità multiplayer, il fatto di poter controllare un'intera squadra, invece che un singolo personaggio; una caratteristica che rivoluziona completamente l'aspetto tattico del gioco. Una delle più antipatiche tendenze del titolo originale era quella che portava i componenti del gruppo a mettersi nella linea di fuoco, sparando spesso e volentieri alle spalle dei compagni. Ora, il posizionamento è esclusivamente a nostro carico e saremo i soli responsabili dei nostri errori. Questa caratteristica rende il gioco profondo e poco adatto agli inesperti.

tuttavia l'accento è posto sulle battaglie e sulla gestione della nostra squadra durante gli scontri.

È possibile decidere se combattere secondo il tradizionale sistema a turni o in tempo reale. Quest'ultima modalità risulta molto coinvolgente, ma estremamente impegnativa per quanto riguarda la sincronizzazione dei movimenti dei componenti del nostro gruppo. Un tutorial molto ben realizzato ci permetterà di familiarizzare con le principali tecniche di combattimento e di imparare come offrire copertura nel corso delle azioni, ma ci vorrà molta pratica prima di poter superare il battesimo del fuoco.

Generalmente, l'approccio "avanza e spara" non garantisce quasi mai il successo contro gli agguerriti nemici controllati dal computer. Molto più soddisfacente ed efficace risulta l'elaborazione di tattiche che prevedano combinazioni di armi a lungo e a corto raggio. La capacità di organizzare imboscate e di muoversi nell'ombra sono abilità pressoché indispensabili, ai fini del completamento di una missione.

Dal punto di vista cosmetico, non ci sono differenze sostanziali rispetto a quanto visto in *Fallout*, tuttavia, il sistema grafico è ancora in grado di reggere il passo con i tempi, e anche in assenza di supporto 3D o di effetti speciali particolarmente esaltanti, la vista delle ambientazioni ricchissime di dettagli e le ottime animazioni dei personaggi riescono a soddisfare le esigenze estetiche.

In futuro, sarebbe comunque auspicabile un episodio che tragga vantaggio dalle moderne tecnologie, uno schema di gioco come quello qui proposto, ne siamo certi, verrebbe esaltato in maniera impressionante se inserito in un'ambientazione tridimensionale.

L'altra aggiunta di rilievo è data dal supporto per la modalità a più giocatori, da sempre chiesta a gran voce dagli appassionati del gioco originale. Sarà ora possibile sfidarsi nelle arene di gioco appositamente progettate, in sfide tattiche all'ultimo sangue.

Per chi ama l'azione ragionata e l'approccio strategico alle sparatorie, *Fallout Tactics* rappresenta quanto di più divertente si possa trovare in circolazione. Si può imputare al gioco una certa lentezza e un livello di difficoltà non proprio abbordabile da chi non mastica il genere, ma se non si ha la pretesa di trovarsi davanti a una sorta di *Quake III Arena* con prospettiva isometrica, questo titolo rappresenta un acquisto pressoché obbligato.

GMC IN BREVE

Fallout Tactics è:
- A turni o in tempo reale
- Anche un gioco di ruolo
- Tattico!

Fallout Tactics non è:
- Semplice
- Ricco di effetti speciali
- Molto diverso da *Fallout*

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **Micro Forte** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **89.900** ■ Sistema Minimo **PII 300, 64 M8 RAM, 700 M8 HD** ■ Sistema Consigliato **PII 350, 128 M8 RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **Lan, Intemet** ■ Intemet **www.interplay/falloutbos.it**

Non è un gioco per novellini, richiede abilità e capacità di preparazione delle missioni, ma per chi ama i giochi tattici è un gioiellino da non perdere.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

X-com Apocalypse, Lug 97 **8**
La serie X com al suo massimo livello di splendore. Reperibile anche a prezzo budget

Commandos, Lug 98 **7**
Dietro la difficoltà si nasconde un grande gioco. In regalo col numero di aprile 2001 di GMC

GENERE: AVVENTURA

LA LEGGENDA DEL PROFETA E DELL'ASSASSINO

L'universo di Paulo Coelho rivive in un'avventura che mescola enigmi, introspezione e spiritualità.

L'ingresso di Jebus, città della speranza. Tancredi di Nerac non immagina ancora di essere stato tradito da un falso profeta.

I libri di Paulo Coelho saranno sicuramente noti a molti lettori, ma per coloro che non sapessero di chi stiamo parlando diremo brevemente che si tratta di uno scrittore brasiliano, autore di alcuni tra i più importanti best-seller di questi ultimi anni. Le sue storie sono sempre intrise di profonda spiritualità e l'introspezione dei personaggi raggiunge livelli incredibili.

Paulo Coelho ha seguito personalmente lo sviluppo di questa avventura, fornendo una preziosa consulenza ai programmatori. La storia che ne deriva potrebbe benissimo sembrare uscita da uno dei suoi libri. Tancredi di Nerac, infatti, è un'anima tormentata, prima Templare e poi bandito, alla ricerca di un predicatore reo di aver tradito i propri seguaci: una sorta di vendicatore, ma questa volta non senza macchia e senza paura. L'azione, in *La leggenda del profeta e dell'assassino*, è spesso interrotta da voci fuori campo che sintetizzano ricordi o pensieri, e tutto si svolge in maniera meno istintiva e veloce rispetto alle avventure classiche. In questo gioco, sono privilegiate l'interiorità, la riflessione e le emozioni, come se il giocatore potesse rivivere in prima persona i pensieri e le sensazioni del personaggio.

La grafica del gioco non è spettacolare, ma bisogna tener conto che le ambientazioni sono di tipo panoramico (possono cioè essere visualizzate a 360°) e risultano inoltre dotate di un minimo di animazione. Il sonoro 3D è ben integrato e la musica riporta alla mente le melodie arabe, proprie dei luoghi descritti nel gioco. L'interfaccia è ridotta all'essenziale: un cursore assume forme diverse in base alle azioni possibili, e i dialoghi sono limitati a poche opzioni. L'inventario è semplice da utilizzare e permette di combinare gli oggetti per ottenerne degli altri.

> "Soffre di una realizzazione piuttosto approsimativa"

Gli enigmi da risolvere sono moderatamente complessi e dovrebbero soddisfare un pubblico eterogeneo. Ottime animazioni accompagnano il superamento dei problemi, il cui numero è abbastanza vasto, determinando così una buona longevità.

Sembrerebbe che i virtuosismi tecnici non possano che sancire la bontà di un simile prodotto, ma l'installazione approssimativa, la sequenza introduttiva senza troppe pretese e la mancanza di elementi originali e di rilievo fanno piuttosto pensare a un'avventura nella norma. La ricerca interiore e l'introspezione sono sicuramente la via giusta per spingere il coinvolgimento del giocatore oltre i limiti attuali. Purtroppo, però *La leggenda del profeta e dell'assassino* non riesce a catturare a sufficienza l'attenzione e l'interesse del giocatore. Siamo di fronte a un'ottima idea, stroncata sul nascere da una realizzazione leggermente approssimativa.

Le animazioni sono ben realizzate e dotate di un buon grado di realismo.

In questo carro abbandonato si trovano i primi preziosi oggetti.

DAL LIBRO ALLO SCHERMO

Che il cinema sia una fonte di ispirazione per il mondo dei videogiochi è innegabile: addirittura può anche valere il contrario, come sta per accadere con *Tomb Raider*. I libri, invece, sono presi in considerazione in misura minore, anche se diversi sono stati i giochi tratti da opere letterarie moderne. Tra tutti ricordiamo il gioco d'azione strategico *Rainbow Six*, tratto dal romanzo di Tom Clancy. Ora, anche Coelho entra a far parte della famiglia, che verrà arricchita in futuro dal gioco ispirato ai romanzi di Harry Potter.

GMC IN BREVE

La leggenda è...
- Un'immersione nell'universo di Paulo Coelho
- Un'avventura con momenti epici e di spiritualità
- Dotato di una trama interessante

La leggenda è: non è:
- Abbastanta coinvolgente
- Realizzato senza pecche
- Un romanzo

■ Casa Arxel Tribe ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB RAM, Scheda Video 2 MB, 290 MB su HD ■ Sistema Consigliato P2 300, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.legendgame.com

L'avventura non è malvagia, ma risulta rovinata da una serie di soluzioni tecniche mediocri e da una storia poco coinvolgente.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	4
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

5

IN ALTERNATIVA...

Egypt II, Gen 01, 6 — Un'avventura storica ambientata nell'Antico Egitto. Un esperimento ludico educativo

Louvre, Set 00, 7 — Un'avventura che ci farà ripercorrere la storia del museo di Parigi

GENERE: GIOCO DI RUOLO

EVIL ISLAND
CURSE OF LOST SOUL

Cosa c'è di meglio che svegliarsi in un mondo sconosciuto e scoprire di essere l'eroe atteso da decenni?

UN GIOCO VELOCE

Non solo la struttura del gioco è rapida (i combattimenti non durano ore e le aree da esplorare non sono mai troppo estese), ma tutto è agile in *Evil Islands*: dalla telecamera virtuale, alla gestione di ogni particolare dell'equipaggiamento dei nostri eroi, fino ai caricamenti delle posizioni salvate. Siamo abituati a giochi che impiegano decine di secondi per farci tornare in gioco dopo una morte prematura? Dimentichiamoli. Recuperare una posizione salvata nel mondo di Gipath richiede davvero pochissimo, un'altra caratteristica di questo gioco che ci è piaciuta.

In un mondo fantastico non possono mancare le più maestose tra le creature: i draghi.

SE dovessimo giudicare i giochi considerando solo l'originalità della trama, *Evil Islands* non brillerebbe di certo: quante altre volte abbiamo vestito i panni di un misterioso personaggio che, persa la memoria, si sveglia all'improvviso in un mondo a lui sconosciuto e minacciato da qualche oscura calamità, per poi - magari - ritrovare sia i ricordi, sia la via di casa?

In effetti anche Zak, il protagonista di *Evil Islands*, appartiene a questa larga schiera di eroi dei videogiochi, ma non dobbiamo demoralizzarci, a dispetto di tutto, infatti, ci troviamo di fronte a un gioco sicuramente divertente e realizzato in modo quasi ineccepibile.

Ci troviamo su un'isola popolata da umani e creature fantasy tra le più classiche, come orchi, goblin e troll. Presto, l'incontro con la gente di un vicino villaggio ci permette di comprendere che questo mondo è pieno di pericoli e che gran parte di essi ci attende al varco! Nella parte del "prescelto" dovremo infatti esplorare gradualmente ogni angolo dell'isola, per compiere le varie missioni che ci vengono assegnate, fino a raggiungere anche altre zone e liberare il territorio da ogni genere di pericolo, con la segreta speranza di tornare verso casa.

La nostra esplorazione non sarà semplice né breve. Ci attendono ben ottanta missioni differenti (non tutte obbligatorie) distribuite nelle varie isole, durante le quali potremo incontrare più di cento personaggi.

La caratteristica che per prima colpisce il giocatore di *Evil Islands* è sicuramente la realizzazione grafica: ci troviamo di fronte a un mondo rappresentato interamente in tre dimensioni, con un dettaglio notevole e un uso delle illuminazioni molto convincente.

Possiamo spostare i nostri personaggi tramite il mouse (il protagonista è in grado di avere fino a due compagni nelle sue missioni), indicando loro il punto verso cui dovranno muoversi, ma potremo anche modificare in tempo reale la posizione della telecamera che "inquadra" la scena del gioco. La gestione della telecamera è davvero ben realizzata e ci ha sorpreso per la sua fluidità anche su computer non recentissimi.

Siamo in grado di orientare la visuale intorno ai personaggi, in modo da seguirli dall'angolo che preferiamo, inoltre riusciamo a spaziare con lo "sguardo" anche lontano dai nostri eroi, per

> **"Duelli rapidi uniti a una gestione certosina dei personaggi"**

osservare il territorio che ci sta intorno e magari pianificare un po' la missione che ci attende.

Troppo facile? Niente affatto: il gioco visualizza, in modo molto realistico, gli altri personaggi (e i nemici) solo quando sono nel nostro campo visivo, impedendo di fatto l'osservazione delle forze nemiche prima che queste siano davvero a portata di combattimento.

TUTTO IN INGLESE

Le avventure di Zak e compagni nel mondo di Gipath sono tutte in inglese, sia nel testo, sia nei dialoghi digitalizzati. Nonostante questi ultimi non siano quasi mai interattivi, sono quasi sempre piuttosto lunghi e in un inglese leggermente medievalizzante. La recitazione dei dialoghi è accettabile, ma la parte più carina sono forse i commenti che i personaggi fanno quando ordiniamo loro di muoversi: sembrano davvero dei soldatini in nostro potere, poveretti!

IMPARA L'AVVENTURA E METTILA DA PARTE

L'ennesimo tocco di classe di *Evil Islands* è sicuramente il tutorial, completo ed esauriente, che ci permette di imparare un passo alla volta tutti i dettagli necessari per giocare al meglio le nostre partite. Ogni particolare è descritto nei minimi particolari e molta attenzione è stata riservata alle procedure più importanti, come la creazione di nuove armi personalizzate (potremo inserire incantesimi nelle armi da noi realizzate) o la gestione delle magie e delle abilità dei nostri personaggi, tutti elementi abbastanza complessi e ben realizzati nel gioco. Non si può certo dire che *Evil Islands* trascuri il giocatore: sapremo sempre come fare ogni cosa, basterà muovere il mouse!

Possiamo modificare il livello di zoom in tempo reale, anche se non è un'operazione utile ai fini del combattimento.

REALISMO E GIOCABILITÀ

Questi due elementi devono sempre essere bilanciati con cura in un titolo, per non annoiare il giocatore con troppi particolari da seguire o, al contrario, per non far apparire il gioco come una simulazione fin troppo approssimativa delle vicende narrate. In *Evil Islands* il paesaggio non è statico, ma cambia a seconda del momento della giornata (esiste un ciclo giorno-notte, oltre a una serie di fenomeni atmosferici come neve, pioggia e temporali). Sono stati però volutamente trascurati alcuni particolari, come il cibo: i nostri personaggi apparentemente vivono di aria, non dobbiamo mai preoccuparci di farli mangiare, nonostante stiano a zonzo per intere giornate. Abbiamo apprezzato questa scelta, perché impedisce di distrarsi con cose "inutili" ai fini del gioco, in questo caso incentrato sulle missioni e sui combattimenti.

Anche i duelli, all'ordine del giorno vista la natura bellicosa degli abitanti di Gipath, sono gestibili senza nessun problema con l'uso del mouse e di pochi tasti. E' possibile scegliere le armi e la posizione dei propri personaggi, selezionando un avversario piuttosto che un altro, magari mentre modifichiamo l'angolo della telecamera per osservare meglio l'azione in corso. Tutto questo grazie all'interfaccia, che è un piccolo gioiello di semplicità e completezza allo stesso tempo. Sullo schermo compaiono alcune finestre, che offrono tutte le informazioni sull'azione e sui personaggi, senza che queste diano fastidio al gioco vero e proprio. Il sistema grafico, inoltre, consente di spingersi a risoluzioni elevate, pur rimanendo rapido anche su computer non potentissimi.

Evil Islands è un gioco di ruolo d'azione: dovremo saper gestire le caratteristiche dei nostri personaggi fin nei minimi particolari, ma l'azione nei combattimenti sarà spesso più istintiva che ragionata, fatti salvi gli scontri con i nemici più difficili da superare. Se lo desideriamo, però, ogni duello si trasformerà in una sfida di precisione. È possibile, infatti, scegliere per ogni nostro singolo colpo la parte del corpo del nemico a cui sarà indirizzato. Questo particolare si dimostra poco più di una curiosità nella maggior parte dei casi, ma è assolutamente fantastico in quei combattimenti che prevedono l'utilizzo di una simile tattica, aggiungendo un realismo davvero notevole.

Missione dopo missione, aiutati dalle completissime schermate di gestione del gioco (e delle missioni stesse), potremo farci largo tra mostri di ogni genere, fino a terminare l'esplorazione di tutte le isole.

Se abbiamo voglia di combattere e di ammirare paesaggi belli e ben realizzati, *Evil Islands* è il gioco che fa per noi.

GMC IN BREVE

Evil Island è:
- Semplice da giocare
- Curato esteticamente
- Dotato di un'ottima interfaccia

Evil Island non è:
- Il gioco del secolo
- Noioso
- Affamato di risorse hardware

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Nival/Fishtank ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 233 64 MB RAM 500 MB HD Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato PIII 500 128 MB RAM 500 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.evil-islands.com

Veloce e divertente, con un'interfaccia comodissima e un sacco di missioni da compiere. *Evil Island* è un gioco di tutto rispetto.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

IN ALTERNATIVA...

Diablo 2, Ago 00, 9
Uno dei migliori GDR d'azione, se non vogliamo soffermarci troppo sulla trama

Soulbringer, Lug 00, 7
Molto simile a *Evil Islands*, forse un po' più tecnico ma graficamente meno appariscente

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ORIGINAL WAR

Le origini di una guerra neanche tanto fredda.

ESPERIENZA E LIVELLI

Come in un gioco di ruolo, gli uomini che abbiamo sotto controllo in *OW* guadagnano punti esperienza ogni volta che portano a termine con successo una missione. E' possibile, quindi, sfruttare i punti guadagnati per aumentare una particolare abilità di ogni nostro soldato. I personaggi di *OW* partono già con delle caratteristiche di base più o meno sviluppate, ma sta a noi decidere, a seconda di quello che abbiamo in mente per il prosieguo del gioco, quali di queste coltivare. E' opportuno, per esempio, che un medico sia sempre molto ferrato in medicina. Ma ci conviene lasciarlo totalmente scoperto per quanto riguarda le capacità di maneggiare armi e fare fuoco? Non è una scelta facile, del resto siamo pur sempre in guerra...

Come in qualunque strategico in tempo reale che si rispetti, è possibile assegnare dei percorsi precisi ai nostri uomini, nonché dividere gli stessi in diverse squadre.

L'evoluzione dei videogiochi, non solo quando è chiaramente visibile in prodotti decisamente innovativi come *Black & White*, è sempre affascinante da osservare. E' bello notare come i generi si influenzino l'un l'altro anche in prodotti che non saranno mai ricordati come storici.

Original War è uno di questi, ovvero, un titolo che non presenta sufficienti innovazioni o trovate geniali per distinguersi dalla massa, ma anche un gioco che risulta particolarmente interessante come esempio da analizzare.

Pur presentandosi fondamentalmente come uno strategico in tempo reale, infatti, *Original War* si rivela, a un'occhiata più approfondita, un'insalata (non molto condita, ma ben mescolata) di elementi prelevati qua e là dai maggiori esponenti dei generi attualmente in voga nel panorama dei giochi per computer.

L'appassionato di strategici in tempo reale (chi ha vissuto a pane, *Red Alert* e *Starcraft*, per intenderci) si troverà subito a suo agio con l'interfaccia di gioco. La grafica bidimensionale con vista dall'alto, e il territorio che si mostra al giocatore man mano che si procede con l'esplorazione, sono un segno più che caratteristico del genere a cui *Original War* (*OW*, per gli amici) fa principalmente riferimento. Le differenze con i capisaldi degli strategici in tempo reale, però, si notano fin dalle primissime missioni.

OW ha un'ambientazione che strizza l'occhio alle vicende fantapolitiche della saga di *Command & Conquer* e vede il governo americano alle prese con strani viaggi nel tempo, nell'intento di scoprire... beh, meglio non rivelare tutta la trama del gioco in questa sede. Quando le prime truppe vengono mandate indietro nel tempo si scopre che anche i russi hanno avuto la stessa idea. Dimenticavamo: all'inizio del gioco si può scegliere se stare dalla parte degli americani o dei russi. E' il gioco stesso, però, a consigliare di affrontare le missioni prima dalla parte delle armate a stelle e strisce, per poi passare ai sovietici.

Iniziando a giocare, ci accorgeremo in poco tempo che, per quanti uomini e veicoli possiamo tenere sotto controllo, il tenente Mcmillan è un po' più importante degli altri, per il semplice motivo che, morto lui, il gioco finisce. Le missioni, però, si distaccano dalla meccanica semplicistica del "costruisci quanto più è possibile, poi attacca e distruggi".

La storia del gioco viene narrata attraverso una serie di pagine disegnate.

UN PO' DI PAUSA!

L'intuizione che ha reso piacevole il sistema di combattimento di un gioco di ruolo come *Baldur's Gate* (e di tutti i titoli che ne hanno ricalcato le impronte) è stata abilmente prelevata dagli sviluppatori di *Original War*, per consentire al giocatore di affrontare con maggiore tranquillità gli scontri a fuoco. Premendo la barra spaziatrice, infatti, ci è consentito di decidere con calma quali "ordini" dare ai nostri sottoposti. In questo modo, potremo impiegare due o tre soldati in un fuoco continuo sui nemici e il medico per curare i feriti. Tutto questo, mentre cerchiamo di far passare inosservato un nostro ingegnere, mandandolo a sabotare un'importante costruzione nemica. Pur non presentando la stessa varietà di un gioco come *Baldur's Gate* (dove i combattimenti, forti del sistema di gioco del GdR da tavolo Advanced Dungeon's & Dragons, presentavano molteplici aspetti da tenere in considerazione e diversi tipi di attacco, incantesimi di difesa e altro) il "trucchetto" della barra spaziatrice risulta comunque molto efficace.

E' possibile, all'inizio del gioco, scegliere quale delle due fazioni guidare: americani o russi.

ORIGINALWAR

Quando ci si trova di fronte al primo scontro a fuoco con le truppe avversarie, ci si rende conto di una piacevole novità. Il sistema di combattimento subisce pesantemente (e piacevolmente per il giocatore) l'influenza di un gioco di ruolo come *Baldur's Gate*, permettendoci di premere la barra spaziatrice per mettere in pausa l'azione, in modo da assegnare comodamente ai nostri uomini le iniziative da intraprendere. Questa non è l'unica caratteristica che *Original War* condivide con i moderni GdR per computer. I nostri uomini, infatti, alla fine di ogni missione (purché l'esito della stessa sia positivo) ricevono un certo numero di punti esperienza, da utilizzare per aumentarne le abilità.

Inoltre, come accade ai personaggi dei GdR, anche i soldati, ingegneri, meccanici e scienziati di *Original War* salgono di livello, una volta ottenuta una certa dose di esperienza in un particolare campo.

"Troveremo elementi di diversi generi videoludici"

Insomma, *Original War*, grazie anche ai dialoghi tipici da film americano tradotti nella nostra lingua, che risultano molto divertenti se goduti con lo giusto spirito, è un mix abbastanza riuscito tra generi diversi. Il sistema di controllo (così come le altre principali caratteristiche) è quello tipico degli strategici in tempo reale, il sistema di combattimento e la gestione dei personaggi trae forte ispirazione dai giochi di ruolo e il tipo di missioni potrebbe essere definito "alla *Commandos*" (regalato col numero di aprile di GMC).

Il problema forse più grave di questo titolo (a parte la leggera frustrazione che si prova nel ripetere più volte delle missioni particolarmente difficili) è proprio quello di non eccellere in nessuna di tali caratteristiche.

Ciò non toglie, però, che OW sia un prodotto privo di sbavature

GMC IN BREVE

OW è:
- Un gioco ben congegnato
- Un mix tra generi diversi
- Poco innovativo

OW non è:
- Impressionante per la grafica
- Originale nella trama
- Un capolavoro

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Altar Interactive ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo PII 233, 64 MB RAM, Scheda 3D 8MB ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, 150 MB su HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet http://www.vie.com

IN ALTERNATIVA...

C&C Red Alert, Nov 00 6 — L'esempio più attuale di un classico gioco di strategia in tempo reale

Commandos, Lug 98, 7 — Il miglior modo per guidare un gruppo di eroi in missioni sul filo del rasoio.

***Original War* è un prodotto ben confezionato e privo di difetti rilevanti, anche se non riesce a eccellere in nessuna delle sue caratteristiche.**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: FLIPPER

ADVENTURE PINBALL FORGOTTEN ISLAND

I divertimenti (prei)storici tornano alla ribalta grazie a un flipper.

In questo caso, dobbiamo abbattere il pupazzo di neve: tre colpi e la via sarà libera.

Uno dei livelli segreti: milioni di punti in arrivo!

SUL CD

Sul CD dei demo di questo mese, troveremo il demo giocabile di Adventure Pinball, che ci permetterà di giocare a un livello del gioco completo!

Il funzionamento di un flipper è alquanto semplice e intuitivo: una pallina, un articolato labirinto composto da campanelli e luci di mille colori, e il solo scopo di raggiungere punteggi sempre più alti.

Proprio i punti sono il fulcro fondamentale in *Adventure Pinball: Forgotten Island*. Per riuscire ad accumularne sempre di più, potremo contare su migliaia di diverse trovate, ideate appositamente per divertirci.

Dovremo superare ostacoli d'ogni genere e far rimbalzare la nostra pallina sui mille meccanismi dei vari livelli. Curiosamente, però, in *Adventure Pinball: Forgotten Island* c'è anche una storia ben precisa.

Il protagonista della nostra storia è il simpatico uomo preistorico Ooga, bravissimo a cacciarsi nei guai. Assalito dagli squali, attaccato dagli yeti e catturato da ragni giganti, l'amico cavernicolo avrà bisogno del nostro aiuto per salvarsi.

Per riuscire in questa impresa, dovremo completare ciascun livello, in modo da sbloccare l'accesso alla tappa successiva del nostro viaggio. Con le varie azioni che compiremo nel tracciato di ogni singolo flipper, infatti, apriremo la strada di casa al caro Ooga. Oltre ad arrivare alla fine del percorso, dovremo riuscire a collezionare un numero di punti adeguato a poter proseguire nel gioco.

Una sfida nella sfida, se pensiamo che innanzi tutto dovremo trovare il modo di terminare il livello, poi far passare Ooga e, infine, raggiungere la quota punti necessari.

Le prime due parti dell'opera saranno possibili seguendo le frecce verdi (se riusciremo, ovviamente, a trovare la giusta sequenza di rimbalzi), mentre per portare a compimento la terza, sarà obbligatorio conquistare più punti possibili. Nel corso di tale impresa, potremo scovare le zone bonus, ovviamente segrete e ben nascoste, in cui arriveremo grazie al nostro intuito e a un po' di fortuna. Ogni livello, quindi, sarà diviso in più sotto-livelli, composti da più parti di un flipper e concatenati l'uno nell'altro. Per arrivare alla zona successiva, dovremo compiere una certa serie di operazioni, tali da aprire il varco giusto. *Adventure Pinball Forgotten Island* è sicuramente molto appassionante e, grazie a una buona dose di umorismo, a un aspetto un po' fumettoso (il sistema grafico è stato ottimamente realizzato) e a un'ambientazione davvero ben sfruttata, ci regalerà parecchie ore di gioco.

Una volta terminati i livelli, poi, potremo sempre tentare di battere i nostri stessi record, cercando di sfruttare al meglio le varie zone segrete.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Adv. Pinball è:
- Divertente
- Veloce
- Tutto da giocare

Adv. Pinball non è:
- Semplice da finire
- Eterno
- Mai banale

IL COLORE DEL FLIPPER

Attraverso gli ambienti di *Adventure Pinball: Forgotten Island* troveremo tre tipi di frecce. Ognuna ha un significato preciso:

VERDE

Dobbiamo cercare di far passare la nostra pallina in quel punto. È il percorso da seguire per terminare il livello.

ROSSO

È la via che dobbiamo prendere, ma, per ora, è bloccata. Dobbiamo trovare il modo di aprirci un varco.

BLU

Queste parti del percorso sono facoltative, ma portano alle zone segrete del livello, dove potremo collezionare un sacco di punti.

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Digital Extremes ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB di RAM ■ Sistema consigliato PIII 700, 128 MB di RAM, scheda 3D 8 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore su uno stesso PC ■ Internet www.pinball.ea.com

IN ALTERNATIVA...

Bust-A-Move Apr 00, 8 — Divertente e velocissimo. Fantastico se giocato in coppia

Pandora's Box Apr 00, 8 — Uno dei migliori giochi di puzzle mai realizzati. Geniale!

Il punto di incontro perfetto tra i giochi di flipper e i giochi di puzzle. Vario, divertente e coinvolgente, e soprattutto originale!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EUROPA UNIVERSALIS

Un gioco strategico lento e poderoso come un'armata medioevale.

Un dettaglio dei possedimenti spagnoli all'inizio del 1700.

Cuzco, capitale dell'impero Inca. Ma c'è ancora molto da esplorare.

ANCHE IN ITALIANO!

Europa Universalis **non solo verrà tradotto in italiano, ma uscirà con degli scenari realizzati apposta per il nostro paese. Al momento, non si sa ancora le date e nemmeno quali saranno gli scenari, anche se, vista la storia patria, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Infatti, cosa dire della fondazione del regno di Sardegna oppure della famosa calata del francesi di Carlo VIII nel 1494? Il materiale non manca, insomma, e non resta che attendere.**

EUROPA *Universalis* è un gioco di strategia incredibilmente corposo, caratterizzato da un respiro amplissimo e da cartine che fanno impallidire tutti gli altri titoli del genere. D'altra parte, l'ambientazione è data dai trecento anni di storia più turbolenti del cosiddetto mondo Occidentale, quelli che vanno dalla scoperta dell'America alla Rivoluzione Francese; in altri termini il ponte tra il mondo medioevale e quello moderno.

Con un globo intero da scoprire, infinite lotte dinastiche, guerre di conquista, di secessione, di religione o solamente ispirate dal desiderio di gloria, pirati, coloni e scoperte scientifiche, ci troveremo di fronte a un numero impressionante di opzioni e scelte.

Certo, come la storia stessa, *Europa Universalis* può appassionare o annoiare mortalmente, anche perché le concessioni alla forma (grafica e sonoro quindi) sono decisamente spartane. Insomma, un prodotto piuttosto particolare, molto stimolante per gli appassionati di storia e strategia (nel senso più ampio del termine), che in breve si ritroveranno affascinati dalla vastità e dal realismo di questo titolo, mentre chi preferisce anche solo un pizzico di azione in più potrebbe rimanere seriamente deluso.

"Un respiro storico davvero molto ampio"

Entrando nello specifico, *Europa Universalis* è un gioco di strategia in tempo reale, caratterizzato da un originale sistema di gestione delle risorse, tale per cui noi dovremo essenzialmente limitarci a scegliere come ripartire il bilancio delle nazione che avremo scelto.

In altre parole, interverremo piuttosto raramente all'interno delle vicende del nostro Stato, limitandoci essenzialmente a radunare eserciti e flotte e a costruire alcuni edifici. È bene tenere presente, infatti, che anche noi, come gli antichi sovrani, saremo assillati piuttosto spesso da problemi monetari, mentre molte delle strutture potranno essere costruite solo nell'ultimo secolo di gioco. Le scelte che invece ci spettano sono quelle di largo respiro: dedicare denaro alla creazione di armate ed eserciti? Spingere per migliorare la nostra tecnologia navale? Fondare la nostra potenza sul commercio e sull'efficienza amministrativa? La strategia migliore potrebbe definirla lo scenario stesso, visto che in alcuni casi sarà determinata dal raggiungimento di obiettivi specifici, mentre in altri sarà data dal conseguimento della maggiore quantità di "punti vittoria" entro una data limite.

Insomma, considerato che la grafica non è nemmeno in prospettiva isometrica, alla *Age of Empires* per intenderci, *Europa Universalis* si propone come un gioco per specialisti e appassionati, che non avranno difficoltà ad apprezzarne l'ampio respiro storico.

GMC IN BREVE

Europa Universalis è:
- Realistico
- Estremamente vasto
- Molto longevo

Europa Universalis non è:
- Veloce
- Graficamente curato

■ Casa Strategy First ■ Sviluppatore Paradox Entertainment ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 200, 64MB RAM, Scheda Video 2 MB ■ Sistema Consigliato PII 350, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.europa-universalis.com

Più che un gioco di strategia, una simulazione storica; curata per realismo, incredibilmente massiccia, ma graficamente inesistente. Solo per gli appassionati.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

6

IN ALTERNATIVA...

Civilization: Call to Power, Apr 99, 9 — Pur essendo a turni e non in tempo reale, ha lo stesso respiro

Age of Empires 2, Dic 99, 9 — Meno realistico, con maggiore enfasi sulla gestione delle risorse e sull'azione

GENERE: STRATEGICO IN TEMPO REALE

THE SETTLERS IV

Romani, Maya e Vichinghi sono pronti a colonizzare il mondo!

I magazzini sono ideali per velocizzare il trasporto delle materie prime e degli attrezzi.

CONQUISTE A SUON DI ROCK

I temi musicali che ci accompagneranno mentre aiutiamo i poveri coloni sono carini, ma a lungo andare possono anche stancare. Per evitarci di arrivare al punto di escludere il sottofondo musicale per la noia, gli sviluppatori hanno previsto che possiamo inserire canzoni a noi gradite, sotto forma di file in formato MP3, in una cartella preparata per ospitarli. I brani verranno poi riprodotti in ordine casuale alla semplice selezione di una delle opzioni di gioco!

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MOLTO raramente, in un gioco strategico "tradizionale", capita di preoccuparsi di quante pagnotte riesce a sfornare il nostro panettiere o se i nostri cacciatori sono in grado di catturare un sufficiente numero di prede, ma, entrando nel mondo di *The Settlers IV*, queste saranno situazioni con le quali faremo meglio a familiarizzare al più presto! Lo schema della missione tipo che dovremo affrontare, va detto, è piuttosto monotono. Ci troviamo di fronte una mappa più o meno estesa da esplorare e lo scopo è praticamente sempre quello di spazzare via il nemico, dopo aver organizzato la nostra colonia. Facile a dirsi, non troppo a farsi...

Uno dei punti di forza di questo gioco, infatti, sta proprio nella maniacalità con cui sono curati gli aspetti prettamente logistici del nostro nascente insediamento: molti meccanismi, automatizzati nei giochi di strategia cui siamo ormai abituati da anni, sono in questo caso tutt'altro che scontati. Non mancano, fin dall'inizio, le classiche due risorse indispensabili per procedere all'espansione della colonia. Se vorremo che la nostra popolazione possa crescere e prosperare, dovremo fare in modo che legname e pietra siano sempre a disposizione dei costruttori per edificare nuove strutture.

Fin qui tutto normale, anche se la pietra lavorata può essere ottenuta in due differenti modi (da una miniera o sfruttando le formazioni rocciose sparse in giro per le mappe) e i tronchi, una volta abbattuti, andranno modellati in tavole in un apposito edificio. Le piante abbattute, infine, potranno essere ripiantate per garantire il continuo approvvigionamento. Le vere complicazioni cominciano a sorgere quando la colonia si espande. Uno degli aspetti fondamentali che dovremo curare per consentire la sopravvivenza ai poveri coloni sarà l'addestramento di soldati (indispensabili per la difesa) e di specialisti di vario genere, che provvederanno a compiere mansioni specifiche come le bonifiche o l'espansione dei confini.

"Le unità militari non sono molte"

Per arruolare queste categorie speciali di settler, però, abbiamo bisogno di armi o utensili con cui equipaggiarli. Al fine di fabbricare questi oggetti, d'altro canto, è necessario costruire due specifici laboratori, che però pretendono che le materie prime (acciaio e oro) siano loro consegnate in lingotti, accompagnati da carbone per l'accensione della fucina. Impossibile sfornare lingotti senza almeno un paio di fonderie (sempre specializzate a

SONNI TRANQUILLI PER I NOSTRI COLONI

Oltre a costituire un baluardo difensivo, le torri di guardia sono indispensabili per l'espansione dei nostri confini. Questi edifici, disponibili quando giochiamo con una qualsiasi delle popolazioni, sono pressoché equivalenti.

Torre Piccola: Utile per espandere in fretta i nostri confini, non si può considerare, da sola, una difesa sufficiente a fronteggiare grandi invasioni. Al suo interno, possono essere accasermati fino a due soldati con armi a distanza e uno spadaccino.

Torre Grande: Le cose cominciano a farsi serie. Se i nostri confini sono turbolenti, potrebbero bastare alcune di queste fortificazioni per arrestare l'intraprendenza dei nostri vicini. Ciascuna struttura può essere presidiata da sei soldati, di cui tre con armi a distanza.

Castello: Quando il gioco si fa duro – e lo spazio lo permette – un bel castello è quello che ci vuole per stroncare sul nascere qualsiasi tentativo di assalto. Affiancato da strutture più piccole, poi, diventa assolutamente inespugnabile.

seconda del materiale da trattare), che comunque dovranno essere approvvigionate di materie prime, provenienti direttamente dalle miniere. Tutto a posto? Nemmeno per idea! Anche se, ovviamente, per avviare una miniera sono sufficienti i semplici materiali di produzione e qualche piccone (i primi ci vengono forniti all'inizio della missione come dotazione di base), rimane il problema del nutrimento dei minatori, che, guarda caso, sono anche piuttosto esigenti...

A ciascuna miniera andranno consegnati i cibi adatti (pesce, carne e pane). Se per pescare basterà costruire un solo edificio, la catena di produzione del pane andrà strutturata integralmente, come pure quella che ci consentirà di mettere in piedi un macello per animali come si deve (si sa, le pecore o i maiali devono pur mangiare!). Complicato? Un po', soprattutto all'inizio. Per fortuna ci vengono incontro i tutorial, che in dodici pratiche lezioni ci trasformano in amministratori di colonie di prima categoria

Paradossalmente, poi, le unità militari non sono molte: arcieri, spadaccini e poco altro, a seconda della popolazione che stiamo guidando, preti e qualche macchina da battaglia (tra cui anche le navi) sono tutto quello che ci attende dal punto di vista bellico.

Dobbiamo ammettere che il divertimento vero e proprio si arresta all'organizzazione del villaggio e alla sua fortificazione contro attacchi esterni; l'ultima fase di ogni partita, infatti, generalmente prevede uno scontro che potremo vincere facilmente, a patto di avere un esercito sufficientemente numeroso. I primi momenti dell'attacco saranno entusiasmanti, ma se abbiamo fatto bene i nostri conti, motivato come si deve i nostri soldati per un raid fuori dal confine e appurato che non incontreremo strane sorprese, gli scontri si concluderanno con un metodico abbattimento delle torri di guardia dei nostri avversari e la conseguente conquista del loro territorio.

Ovviamente, *The Settlers IV* non è un gioco storicamente accurato. La presenza contemporanea di Vichinghi, Maya e Romani è solo una scelta fantasiosa dei programmatori, che hanno comunque cercato di caratterizzare ciascuna delle tre popolazioni senza limitarsi all'aspetto architettonico dei loro edifici.

A queste tre grandi civiltà, si affianca poi una quarta presenza nel gioco, la "Dark Tribe": guidata da Morbus, un dio bandito dai suoi simili, ha come unico scopo la "paludificazione" della terra grazie a strane e malefiche spore. La comparsa di questa maligna presenza porterà, talvolta, anche alla temporanea sospensione delle ostilità in corso tra le popolazioni rivali. Solo i nostri prodi

UN SIMPATICO OMAGGIO

Insieme a *The Settlers IV* possiamo trovare anche un piccolo omaggio della Blue Byte. Il titolo principale, infatti, viene accompagnato da un giochetto di velocità molto carino, in cui compaiono alcuni dei personaggi della serie. Lo scopo di *Smack a Thief*, questo il titolo dell'omaggio, è impedire a dei corpulenti ladri di portare via i nostri preziosi lingotti d'oro e d'argento a suon di sberle! Sempre a schiaffi, potremo poi svegliare i nostri soldati, che dormono dopo la baldoria notturna, per scacciare gli indesiderati ospiti.
Al termine di ogni partita, saremo in grado di inviare i nostri punteggi alla Blue Byte, che li pubblicherà nella classifica mondiale del gioco!

La catapulta può abbattere con pochi colpi qualsiasi torre difensiva. Proteggiamola bene!

Ecco come si presenta una colonia Maya appena fondata: meglio rimboccarsi le maniche, se vogliamo sopravvivere!

LA STORIA INFINITA

Non possiamo dire che *The Settlers IV* sia poco longevo. Oltre alle missioni standard da giocatore singolo, potremo cimentarci su svariate mappe già pronte all'uso o generarne di casuali a nostro piacimento. Se cerchiamo altri avversari umani, la Blue Byte, casa produttrice del gioco, offre la possibilità di disputare battaglie in Internet senza costi aggiuntivi!

giardinieri potranno poi ripristinare le verdi praterie già trasformate in melma nera. Le possibilità di controllo sui settler sono dirette solo quando abbiamo a che fare con militari o altre unità specialistiche (come i già citati giardinieri, i geologi, i pionieri e così via). Nei casi di costruttori e trasportatori, tutto avverrà in maniera automatica in base alle direttive generali che impartiremo.

Ad esempio, potremo costruire depositi e ordinare che vengano riempiti con delle materie prime o degli oggetti di cui vogliamo fare scorta, o stabilire l'ordine delle priorità con cui le varie mercanzie vengono trasportate, e ancora scegliere quali tra gli edifici in costruzione hanno priorità sugli altri.

Insomma, il nostro villaggio godrà di una vita relativamente autonoma e, a patto che i nostri comandi generali siano validi e che ci preoccupiamo sempre per tempo dei possibili problemi legati alle materie prime e al loro esaurimento, tutto andrà avanti semplicemente con piccole rettifiche, mentre noi ci dedichiamo ad aspetti quali la difesa o l'espansione militare.

Una volta superata la fase iniziale di "apprendistato", senza essersi fatti spaventare dalla complessità (peraltro assolutamente logica) delle strutture di approvvigionamento, *The Settlers IV* risulta un gioco estremamente divertente e appassionante. Certo, va detto che le missioni sono un po' ripetitive e che l'aspetto militare non è curato come ci si potrebbe aspettare (soprattutto nella parte strategica), ma ciò è dovuto principalmente alla differente impostazione di questo gioco rispetto agli altri strategici attualmente in circolazione. Potrà non soddisfare tutti gli appassionati del genere, ma rimane comunque un titolo che terrà tanti giocatori incollati al monitor per giorni e giorni.

GMC IN BREVE

Settlers IV è.
- **Appassionante**
- **Longevo**
- **Graficamente curato**

Settlers IV non è
- **Una ricostruzione storica**
- **Innovativo**
- **Eccessivamente vario**

■ Casa **Blue Byte** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P200, 64 MB RAM, Scheda 3D 4 MB RAM** ■ Sistema Consigliato **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.bluebyte.net**

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires II, Dic 99, 9
Uno strategico in tempo reale dove amministreremo i grandi imperi del passato.

The Settlers III, Gen 99, 7
Inconfondibile nello stile rimane un titolo strategico ancora godibile nonostante l'età

Bello ma non perfetto, *The Settlers IV* inchioderà molti giocatori alla sedia, ma non tutti gli appassionati di strategia in tempo reale potrebbero apprezzarlo.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: AZIONE

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

Quando difendere la Regina Amidala può rivelarsi un incubo.

Pilotare un caccia di Naboo tra canyon spogli e monotoni si rivelerà una tortura.

I paesini sulla superficie del pianeta sembrano fatti di cartapesta.

NEL CD

All'interno del nostro CD troveremo il demo di *Star Wars Battle For Naboo*, per provare a sconfiggere senza pietà i droidi della Federazione.

C'È chi crede che da "Guerre Stellari", la saga fantastica nata dall'immaginazione di George Lucas, non possa venire nulla di cattivo. A questo pubblico di affezionati, seguaci di una delle più belle favole moderne, sono state riservate dal tempo parecchie brutte sorprese.

Senza voler scomodare polemiche che ancora oggi, a quasi un'anno dall'uscita del film "Episodio I La Minaccia Fantasma", infiammano i dibattiti da birreria dei fan (quali quelle in merito al tanto discusso personaggio di Jar Jar Binks), corre lobbligo di segnalare l'ultimo prodotto di una serie videoludica che, a parte qualche piacevole eccezione come i simulatori spaziali *X-Wing* e *Tie Fighter*, non ha mai brillato di luce propria.

Star Wars Battle For Naboo incarna i risultati della politica adottata negli ultimi tempi dalla LucasArts riguardo ai giochi ispirati a "Guerre Stellari". Questi ultimi, infatti, sono diventati appannaggio delle console e solo in un secondo tempo, in seguito al successo del titolo su queste piattaforme di gioco, trasposizioni degli stessi per computer.

Come accade anche per molti altri esponenti di tale scellerata moda, il prodotto finale è tuttalpiù mediocre. Nel caso particolare di *Battle For Naboo* è addirittura disarmante. Le premesse per un gioco d'azione degno di tale nome c'erano tutte. Nei panni di un ufficiale della sicurezza del pianeta Naboo, il nostro compito è quello di disturbare le azioni distruttrici delle spietate armate di droidi della Federazione del Commercio.

A tale scopo, nel corso delle missioni del gioco, ci verranno messi a disposizione sette veicoli differenti, che spaziano dall'Heavy Stap (una specie di veicolo monoposto simile a quello usato dai droidi nel film, ma più armato), al Flash Speeder (un mini hovercraft dotato di cannoncino orientabile), all'elegante caccia di Naboo, fino ad arrivare alle corazzatissime Gunboat.

> **"Tanta semplicità poteva degenerare in banalità"**

La struttura delle azioni è molto lineare e non richiede altro che sparare ai cattivi, affrontandone un numero spropositato col solo aiuto dei riflessi e della nostra mira, cercando di totalizzare, punti, medaglie bonus e codici segreti. Non mancano i livelli nascosti (tre, che ci vedono opposti al cattivissimo Darth Maul), i quali vanno ad aggiungersi alle quindici missioni standard del gioco.

Tanta semplicità correva il rischio di degenerare in banalità, e i creatori di *Star Wars Battle For Naboo* sono finiti in questa trappola con tutte le scarpe. La grafica del gioco è decisamente deludente. Nonostante l'uso delle schede 3D, i personaggi sono grottescamente bidimensionali, le costruzioni sembrano di cartapesta e i paesaggi risultano monotoni e spogli. Vedremo nemici e costruzioni apparire di colpo dal nulla, oppure andremo alla disperata ricerca di qualcosa contro cui combattere, continuando per interminabili secondi a rimanere soli sullo schermo.

Oltre a ciò, l'arsenale di creature e mezzi da battaglia aggiunge poco a quello utilizzato con tanto sfarzo nel film, proponendo droidi e obiettivi mobili che non mostrano mai dettagli nitidi, e gli effetti speciali sono tranquillamente dimenticabili. Anche le scene di battaglia nello spazio non si salvano da tanta inadeguatezza, privandoci di tutta l'emozione che può destare un attacco alle mastodontiche astronavi madri della Federazione. Il sonoro si risolve in una ripetizione di frasettine stereotipate, senza mai riuscire a essere evocativo o coinvolgente.

Persino la colonna sonora, riproponendo all'infinito gli stessi motivetti, riesce a essere monotona. Di un gioco così desolante potevano fare a meno tutti, ma soprattutto i tanti entusiasti delle gesta di Skywalker e compagni.

GMC IN BREVE

Battle For Naboo è:
- La trasposizione di un titolo per console
- Deludente
- Per chi vuole difendere gli abitanti di Naboo

Battle For Naboo non è:
- Degno dei film a cui si ispira
- Graficamente curato
- Emozionante

■ Casa LucasArts ■ Sviluppatore Factor 5 ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 64 MB RAM, Scheda 3D 8MB ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, 150 MB su HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.lucasarts.com

IN ALTERNATIVA...

Rogue Squadron 3D, Feb 99, 7 — Un gioco d'azione convincente, ambientato nella trilogia classica di "Guerre Stellari"

Star Wars Episodio I Racer, Ago 99, 7 — Viviamo in prima persona le corse mozzafiato a bordo degli sgusci di "Episodio I"

Battle For Naboo non riesce a divertire e ha un aspetto decisamente superato, due difetti imperdonabili per un gioco d'azione.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	5
SONORO	5	LONGEVITÀ	4

4

GENERE: AVVENTURA

BLOOD AND LACE

Una donna da favola immersa in una storia da incubo: prende vita l'avventura made in Italy.

In un ambiente interamente tridimensionale, le colonne "disegnate" sui muri rovinano l'atmosfera.

La protagonista non sempre è sicura delle sue forze, e corre di conseguenza grossi rischi.

NEL CD

All'interno del nostro CD, potremo trovare il demo di *Blood and Lace*, per avere un assaggio delle peripezie della prorompente Barbara Cagliostro.

IMPOSTAZIONI GRAFICHE

Prima di giocare, possiamo decidere la risoluzione a cui vogliamo che il gioco funzioni e altri parametri. Attenzione: abbiamo verificato come l'impostazione "Direct3D T&L HAL" possa causare notevoli problemi estetici nel gioco, quali poligoni trasparenti e intere pareti che scompaiono all'improvviso. È sufficiente selezionare l'opzione "Direct3D HAL" per ovviare al problema, ricordiamolo se ci capita!

TUTTO inizia nella Parigi del diciottesimo secolo: Barbara Cagliostro, figlia del famoso conte e appassionata studiosa di tutto ciò che è misterioso, nel corso delle sue ricerche si imbatte in una pista che si rivelerà forse troppo pericolosa persino per un'avventuriera come lei. Obiettivo della ricerca è il Picatrix, un libro che molti alchimisti e aspiranti tali ambiscono per la potenza e la particolarità delle formule in esso descritte.

La nostra Barbara trova una buona pista per il suo recupero ma, suo malgrado, rimane coinvolta nei loschi piani di un malvagio nobile italiano e si ritrova in grave pericolo di vita!

Solo un oggetto contiene le risposte alle domande che possono salvare la vita della protagonista: proprio il potente libro che sta cercando .. quale migliore motivo della propria salvezza per impegnarsi ancora più a fondo nella ricerca?

Le avventure della procace Barbara non si svolgono tutte nella capitale francese, potremo guidarla infatti anche in diverse località italiane e in altri luoghi europei, dove sarà suo compito recuperare tutte le informazioni necessarie per scovare il libro che la può salvare

La ricerca non sarà molto semplice, a quanto pare infatti non solo la protagonista è sulle tracce del reperto ma anche alcuni esseri malvagi dalla natura soprannaturale che, insieme al loro piccolo esercito di mostri e zombi, tenteranno di intralciare il suo cammino quanto più possibile. Non saranno rari gli incontri con serpenti

La nostra eroina Barbara è stata disegnata e realizzata con un notevole gusto estetico.

CARO DIARIO...

Ogni volta che inizieremo un nuovo capitolo, potremo leggere una pagina del diario di Barbara nella schermata di caricamento, così da ottenere informazioni utili senza perdere troppo tempo. Un'ottima idea, che ci è piaciuta parecchio.

giganteschi, esseri metà uomo metà ragno o sinistri personaggi quali vampiri e zombi.

Blood and Lace, ulteriore conferma di come la produzione di videogiochi nel nostro paese stia lentamente evolvendosi, è un'avventura interamente tridimensionale, con dialoghi e testi in italiano, particolare che sarà sicuramente apprezzato da molti.

Il gioco, ispirato a grandi classici del genere come *Alone in the dark* e a titoli più recenti come la serie di *Resident Evil*, è realizzato in maniera abbastanza convincente, pur non toccando vette elevatissime per quanto riguarda l'aspetto estetico e la complessità degli ambienti riprodotti.

Nel corso delle nostre esplorazioni, nei panni della bella Barbara, dovremo scontrarci con creature di ogni genere, ma

"Personaggi e ambienti risultano piuttosto grezzi"

queste non saranno quasi mai in numero soverchiante. Spesso, anzi, potrà capitare di sconfiggere alcuni mostri e quindi ritrovarsi praticamente soli e abbandonati nel bel mezzo di un livello, magari anche molto esteso. Questo aspetto provoca ben presto una sensazione di frustrazione, soprattutto quando l'esplorazione (magari in un labirinto) si prolunga per troppo tempo. Sotto l'aspetto grafico, non si può negare l'attenzione dei programmatori per i dettagli, purtroppo però, tanta cura non si sposa con i modelli tridimensionali di personaggi e ambienti, che risultano a volte molto dettagliati e altre (la maggior parte) piuttosto grezzi. Per dovere di cronaca, è bene precisare che non ci troviamo di fronte a un gioco realizzato male, ma dobbiamo ammettere di essere abituati a ben altri livelli tecnici, da parecchi mesi a questa parte.

I combattimenti con i vari nemici che incontreremo sono abbastanza rapidi, semplici da gestire ma con alcune lacune; manca, ad esempio, un'indicazione del livello di energia della protagonista, fatto che lascia sempre il dubbio di essere sul punto di morire (quando magari non è assolutamente vero) e quello, ben più amletico, che il gioco non conservi «memoria» degli sforzi eseguiti nei vari scontri (e che quindi si possa terminare una lotta particolarmente impegnativa, senza risultare indeboliti).

L'atmosfera del gioco, poi, risulta abbastanza spezzata dall'intera sezione iniziale dell'avventura: dovremo affrontare quasi subito un lungo labirinto sotterraneo, in cui pochi ma ardui enigmi ci costringeranno a rimanere reclusi nel dedalo per un tempo sicuramente superiore alla pazienza del giocatore medio. Una volta fuori dal labirinto, il titolo prende tutto un altro ritmo e migliora sensibilmente.

Rimane il dubbio che siano ben pochi i giocatori che, restando bloccati nello stesso ambiente, da soli e senza nemici per ore e ore, avranno ancora il desiderio di impegnarsi per proseguire nel gioco.

LABIRINTO MALEFICO

Oltre a risolvere enigmi abbastanza classici, come la raccolta di chiavi e di oggetti da disporre in un preciso ordine per aprire la porta di turno, nella prima fase di gioco abbiamo incontrato un punto decisamente pericoloso... per il gioco!
All uscita di un area del labirinto iniziale è posta un ' inferriata che, invariabilmente, si chiude quando la protagonista le si avvicina (e mai prima!). A una certa distanza, si trova una piattaforma che, premuta, permette di risollevare l ' inferriata. Potremmo arrivare all ' uscita anche dopo ore e trovare il meccanismo sempre sollevato, pronto a richiudersi come al solito al nostro primo tentativo di attraversamento.
La deduzione più logica è meccanica forse dovremmo mettere un oggetto sulla piattaforma in modo da bloccare l ' inferriata? Niente di tutto questo: l enigma è basato sul tempo, un particolare completamente non deducibile dal gioco e che rischia di bloccarci completamente nella fase iniziale delle nostre avventure!

GMC IN BREVE

Blood and Lace è:
- Italianissimo
- Con una bella protagonista!
- Riflessivo

Blood and Lace non è:
- Graficamente spettacolare
- Pieno di azione
- Uno sparatutto

■ Casa GMM ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Giunti Multimedia ■ Telefono 02/8393374 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo PII 300 32 MB, RAM 700 MB HD Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PIII 600 64 MB RAM 700 MB HD Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.gmmentertainment.com

Complessivamente non malvagio, ma decisamente sotto tono rispetto ai titoli attualmente disponibili sul mercato.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

American McGee's Alice, Feb 01 8 — Una protagonista speciale alle prese con un mondo fantastico.

Blair Witch: Rustin Parr, Nov 00 8 — Ancora una donna alle prese con misteri e pericolose presenze

GENERE: STRATEGIA

EXCALIBUG

La spada Excalibur è caduta nel campo della Roccia Sacra, dando vita a una saga arturiana di insetti. Ma il gioco dei bachi presenta qualche baco…

Possiamo cercare di attirare in trappola i nemici, spingendoli a seguirci fino ad arrivare vicinissimi a queste piante carnivore.

UNA FORMICA DAVVERO FORTE

Questa simpatica formica ha dalla sua la capacità di muoversi silenziosamente e di colpire ripetutamente il nemico con il proprio bastone, anche se, ovviamente, la velocità e l'agilità vengono bilanciate da un numero non eccessivo di danni e di punti di salute.

GLI amanti di titoli come *Commandos* o il recente *Star Trek: Away Team* si troveranno questa volta davanti a un titolo piuttosto originale. Prendendo spunto da pellicole a cartoni animati animate al computer come "Zeta la Formica" e "A Bug's Life", Enigma Software Productions, una casa di sviluppo spagnola, ha pensato a una versione "insettoide" del Ciclo Arturiano.

Il Re è scomparso e un malvagio Insetto Nero ha preso il suo posto: soltanto noi, controllando i tre personaggi principali, potremo opporci al suo potere e cercare di recuperare Excalibug, la spada sacra con cui riunire il regno in nome della giustizia.

L'interfaccia di gioco, una volta compresi alcuni meccanismi, è piuttosto semplice, anche se avrebbe potuto essere maggiormente intuitiva. Con il cursore selezioneremo il personaggio sotto il nostro diretto controllo, e gli faremo compiere una serie di azioni cliccando direttamente su certi oggetti presenti sullo schermo, oppure su alcune icone ("Camminare", "Bere una pozione", "Attaccare", ecc.). In basso a sinistra, avremo un'immagine dell'insetto con le sue caratteristiche principali: Salute, Morale e Mana. La prima è un metro della nostra capacità di resistenza fisica: inutile dire che una volta arrivata a zero saremo stati uccisi dai nemici, o dalle innumerevoli piante carnivore e trappole disseminate tra i livelli, e dovremo ricominciare la missione da capo. La seconda è un indicatore dell'efficacia dei nostri attacchi e delle nostre azioni: un basso morale può portare a pessime conseguenze in brevissimo tempo. La terza è, ovviamente, l'energia magica con la quale potremo lanciare incantesimi, una caratteristica che, in realtà, ha direttamente a che fare soltanto con uno dei tre personaggi, il Mago, appunto.

"Peccato per alcuni difetti"

Nonostante una certa cura grafica per i dettagli e per la progettazione dei personaggi e dei vari nemici, *Excalibug* è afflitto da alcuni problemi con le visuali delle telecamere virtuali. Non è certo comodo, in mezzo a un combattimento critico, mettersi a premere freneticamente i tasti cursore per cercare di vedere cosa stia effettivamente succedendo, né lo zoom ci aiuta granché, dato che la porzione di schermo visualizzata anche all'ingrandimento minimo è piuttosto esigua.

Per il resto, il gioco consente di scegliere se seguire le missioni della campagna, cercando così di ricostruire le mappe che ci porteranno al castello del nemico e, successivamente, di affrontarlo per recuperare la spada sacra, oppure se lanciarci in alcuni scenari multiutente. Saremo persino in grado di decidere tra i tre classici livelli di difficoltà, anche se tutto quello che cambierà, fondamentalmente, sarà la quantità dei nemici e la frequenza con cui incontreremo pozioni e altri oggetti che potranno ricaricare le nostre caratteristiche. Insomma, lo spunto è buono e la realizzazione è discreta. Peccato per alcuni piccoli difetti di progettazione, senza i quali l'esperienza di gioco sarebbe stata decisamente più godibile e intrigante.

GMC IN BREVE

Excalibug è:
- **Divertente per tutti**
- **Graficamente interessante**
- **Un po' troppo semplice**

Excalibug non è:
- **Adatto agli esperti**
- **Accurato come design**
- **Privo di rallentamenti o piccoli bachi**

■ Casa Dinamic Mult. ■ Sviluppatore Enigma Software Productions ■ Distributore CD Verte/Edicola ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 39.900 ■ Sistema Minimo P200, 64 RAM, 600 MB su HD ■ Sistema Consigliato P II 400, 128 RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.dinamic.com

Chi ha fame di giochi di strategia e di azione, con un pizzico di avventura, può provare Excalibug, ma non si aspetti grandi rivelazioni.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

IN ALTERNATIVA...

Star Trek: Away Team, Mag 01 **7**
Titolo interessante, soprattutto per gli amanti del famoso serial fantascientifico televisivo.

Starship Troopers, Gen 01 **8**
Un gioco strategico ambientato nell'universo della famosa Fanteria dello Spazio.

GENERE: SPARATUTTO 3D

HIRED TEAM TRIAL

Poca originalità per uno sparatutto senza trama.

Quando in uno sparatutto in soggettiva vediamo una bandiera, non abbiamo altra scelta che... catturarla!

A seguito dell'evoluzione dell'industria videoludica, la classificazione dei giochi per generi è diventata un'operazione sempre più complessa. C'è però un settore che pare non subire l'interferenza di questo marasma di nomi e terminologie, un genere che fin dagli albori difende sempre la propria identità. Stiamo parlando degli sparatutto in soggettiva (o 'in prima persona' che dir si voglia). Se da un lato ciò ha permesso di ambire gradualmente alla perfezione della specie, dall'altro ha ovviamente comportato un proliferare di cloni. Ed è proprio qui che entra in gioco *Hired Team Trial*.

Il prologo del gioco è dei più banali: nel 2064 la superficie della Terra è quasi interamente ricoperta da un'unica enorme megalopoli, nella quale vive - ma sarebbe più coretto dire sopravvive - il 96% della popolazione. Questa urbanizzazione globale ha portato alla crescita della disoccupazione, quindi del malessere e di conseguenza della criminalità, per fronteggiare la quale è stato istituito un gruppo di mercenari, chiamato per l'appunto Hired Team (Squadra Infiltrata).

Lo scopo del gioco consiste nel superare le prove (Trial) di combattimento e riuscire così a entrare nell'unità speciale Visto il prologo, non ci stupisce che il gioco sia stato sviluppato e inizialmente distribuito in Russia (a partire dall'autunno dello scorso anno), un paese caduto in mano alla criminalità dopo il vuoto di potere seguito al crollo del regime sovietico.

> **"*Hired Team Trial* è il più classico degli sparatutto 3D"**

Hired Team Trial è il più classico degli sparatutto 3D e non presenta particolari difetti tecnici. Gli sviluppatori hanno lavorato sodo per perfezionare il sistema grafico Shine (sviluppato dalla stessa NMG, New Media Generation), e dobbiamo ammettere che hanno svolto un lavoro eccellente, soprattutto per quanto concerne la velocità di esecuzione. Quello che manca al gioco è, invece, la fantasia. Le modalità di gioco sono le solite (deathmatch, cattura la bandiera e dominio). Le arene sono ambientate in diverse infrastrutture (cattedrali, raffinerie, depositi), ma sono tutte accomunate da un'atmosfera un po' cupa e opaca, niente a che vedere, insomma, con lo spettacolo di luce e grafica delle arene di classici del genere come *Unreal Tournament*. Le armi a nostra disposizione nel gioco sono nove e sono molto più realistiche di quelle presenti in altri titoli del genere.

Il difetto principale di *Hired Team Trial* è in definitiva la scelta di tempo.

Se fosse uscito cinque anni fa, adesso staremmo parlando di *Quake III* come di un clone, ma purtroppo per NMG non è stato così. Non bisogna comunque dimenticare che la stessa NMG è anche depositaria dell'eccellente sistema grafico (Shine); non ci stupiremmo di vederlo utilizzato tra qualche mese da uno sviluppatore con delle idee un po' più originali.

Il livello della cattedrale è molto cupo, ma è anche uno dei più originali.

RISORSE DI RETE

Trattandosi di un gioco russo, buona parte della documentazione reperibile in rete è in cirillico, quindi il sito migliore (praticamente l'unico) su cui cercare materiale inerente al gioco è quello della New Media Generation: www.nmg.ru/httrial, che dispone anche di una sezione in lingua inglese. Sul sito è inoltre presente una piccola sezione download, da cui è possibile scaricare un editor per i livelli.

GMC IN BREVE

Hired Team è:
- Veloce
- Violento
- Impegnativo

Hired Team non è:
- Originale
- Coinvolgente
- Innovativo

GIOCHI COMPUTER

■ Casa NMG ■ Sviluppatore Blackstar ■ Distributore Kock ■ Telefono ND ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P300, 32MB RAM, 100MB HD ■ Sistema Consigliato P400, 64MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.nmg.ru

IN ALTERNATIVA...

Half-Life, Dic 98, **9** — Un gioco fantastico, perfetto per chi preferisce o è costretto a giocare da solo

Quake III Arena, Gen 00, **9** — Insieme a *Unreal Tournament* uno dei migliori esponenti del genere

***Hired Team Trial* è uno sparatutto senza particolari difetti tecnici, ma privo di qualsiasi originalità e innovazione. Meglio rivolgerci altrove.**

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	7
SONORO	5	LONGEVITÀ	4

4

LA PAROLA AI LETTORI

Le recensioni che leggiamo su GMC sono sempre compilate con scrupolo e attenzione, ma non dobbiamo necessariamente essere d'accordo con i redattori a tutti i costi. Secondo noi un gioco meritava un diverso trattamento? Facciamo sentire la nostra voce!

VOYAGER ELITE FORCE

■ Activision ■ GMC Ott 00 ■ VOTO 9

Non c'è dubbio, quelli della Raven Software hanno fatto proprio un bel lavoro! Secondo me, non c'è sparatutto che regga il confronto con l'incredibile *Star Trek Voyager: Elite Force*, che incorpora il sistema grafico di *Quake III Arena* e lo utilizza al massimo, con una resa quasi reale. Potremo impersonare sia un uomo sia una donna e le vane missioni (40 in totale) saranno accompagnate da alcuni brevi filmati, che ci introdurranno a nuovi livelli o a una sparatoria all'ultimo colpo.
L'avventura inizia quando la nostra navicella spaziale viene immobilizzata all'interno di un campo magnetico e noi, con l'aiuto dei componenti della nostra squadra, dovremo riuscire in tutti i modi a uccidere i vari nemici che incontreremo.
Il gioco è molto appassionante ed è accompagnato da una colonna sonora degna di un film, da un sistema di controllo abbastanza intuitivo e da una varietà di armi davvero interessanti Batte ogni sparatutto esistente sulla piazza ed è un "must" per chi ha giocato a giochi come *Half-life* o *No One Lives Forever*.

Andrea Munegato

Come il capitano Picard!

La grafica superba, il sonoro cinematografico e la trama coinvolgente ne fanno un vero e proprio capolavoro! Ci sembrerà di rivivere una puntata di "Star Trek"! **9**

ONI

■ Take 2 ■ GMC Mar 01 ■ VOTO 6

Oni è un'avventura in terza persona con molta azione. Il sonoro è davvero fantastico, soprattutto il rumore dei passi della bella protagonista sulle varie superfici.
La grafica in stile manga, completamente in 3D, svolge bene il suo lavoro sui personaggi, un po' meno sulle ambientazioni davvero troppo spoglie. La trama è abbastanza buona e non mancano numerosi colpi di scena che ci faranno rizzare i capelli!
L'unico grosso problema è dato dal pessimo sistema di salvataggi, che vengono infatti realizzati automaticamente dal gioco stesso. Una nota: se avete il lettore DVD come cd numero 2 sul vostro computer, il gioco potrebbe non partire affatto!

Patrizio '77

Peccato non si possa salvare a nostro piacimento!

La grafica è molto bella, a parte gli interni davvero spogli. Peccato per il sistema dei salvataggi che non ci consente di salvare quando vogliamo. Un "must" per gli amanti dei manga! **7**

Impareremo a essere dei veri killer?

HITMAN

■ Eidos ■ GMC Gen 01 ■ VOTO 8

Difficile giudicare un gioco così. Racchiude infatti tanti di quei concetti che, se fossero stati applicati nel modo migliore, avremmo a che fare con un capolavoro. Purtroppo non è così, nonostante la grafica di ottimo livello, un'intelligenza artificiale che svolge degnamente il suo compito e una bella trama All'inizio ci sveglieremo in una cella di quello che ha tutti gli elementi per assomigliare a un ospedale psichiatrico, e con un codice a barre tatuato sulla nuca! Verremo aiutati da un misterioso personaggio che ci istruirà sull'arte dell'uccidere ...
Dopodiché verremo catapultati nell'azione vera e propria - qui tutti i fan di *Quake* si troveranno spiazzati, infatti non basta essere un mago nel "fraggare"; per portare a termine anche solo la prima stupidissima missione di *Hitman* dovremo scordarci l'azione pura e semplice. Il concetto di base del titolo è quello di uccidere solo quando si è sicuri di non dare nell'occhio; per questo scopo esistono armi come la mitica "corda di pianoforte", ze non solo la possente mitragliatrice a canne rotanti! Ah, quasi dimenticavo: non si può salvare e non c'è multiplayer...

Havygod

Un bel titolo da giocare in solitario, che può regalare dei momenti di vera soddisfazione, ma affetto da dei bug che si spera vengano corretti al più presto. **7**

Non potremo comprare *America* nei negozi in Italia, dovremo farlo via Internet...

AMERICA

■ Related Desing ■ Importazione

Da circa un anno, il panorama dei giochi di strategia in tempo reale è stato investito dal ciclone di *Shogun: Total War*, che è riuscito a sorpassare *Age of Empires 2*.
America mi ha colpito innanzitutto per la copertina (il personaggio è identico al manne di *Commandos*!) e poi per lo stile di gioco, simile a *AOE* - infatti, l'ho comprato via Internet (il gioco non è distribuito in Italia, per il momento). Inizialmente, si ha la sensazione di essere di fronte a un gioco molto valido; come si può intuire dal nome *America* ripercorre la recente storia americana, fatta di indiani, messicani, cow-boys, anche se non è possibile intraprendere missioni ambientate in periodi più recenti La grafica è nitida e permette al gioco di girare bene anche su di un Pentium 200 con 32 MB di RAM. Il sonoro svolge il suo ruolo degnamente. Le prime missioni saranno utili per familiarizzare con il sistema di gioco; tuttavia, se il titolo voleva essere una pietra miliare dei videogiochi doveva avere qualche opzione in più. Un'ultima nota con *AOE2* se una missione era più difficile delle altre, stavi davanti al computer anche fino alle tre di mattina, con *America* si salva e si riprende il giorno dopo Qualcuno dirà: "è solo pigrizia!" Forse sì, ma se così non fosse?

Marco Focarini

Il gioco non è male, peccato che non regga il confronto con i mostri sacri del passato! Un buon titolo di strategia, che però dovremo comprare utilizzando Internet. **7**

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (nemesis@futuremediaitaly.it) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 - 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

Il gruppo di programmazione dietro alla Volition si è meritato il titolo di "Re" dei simulatori di volo spaziali, merito della sublime saga di *Freespace*. Abbiamo intervistato uno dei loro migliori cervelli, Anoop Shekar, per scoprire come mai sono passati agli sparatutto e ai GDR.

ANOOP SHEKAR

Cosa vi ha portati a passare agli sparatutto in prima persona? Si tratta di un genere ben diverso da quanto avete fatto finora.
Il nostro nome è Volition (ovvero, qualcosa di molto simile a "volubile"), praticamente già da esso si capisce che facciamo le cose che vogliamo fare. Dopo aver completato *Freespace* abbiamo deciso di comune accordo di realizzare due altri generi di giochi.
Uno era uno sparatutto, l'altro un gioco di ruolo - *Summoner*. Abbiamo formato una squadra per lavorare a *Summoner*, e un'altra dedicata a *Red Faction* e alla sperimentazione della tecnologia Geo-Mod. Volevamo essere i primi a incorporarla in un gioco.

Sarebbe un sogno per tutti... Quali sono le potenzialità che vi eccitano di più in questo sistema?
Vogliamo che il giocatore abbia la possibilità di controllare l'ambiente che lo circonda e di decidere come agire nel gioco, senza che quest'ultimo imponga una maniera specifica di risolvere i problemi. Secondo noi, la tecnologia Geo-Mod consente un modo insolito di gestire la situazione.

Il problema tradizionale sperimentato da chi già ha tentato qualcosa di simile è il contrasto fra libertà e struttura. Se si possono distruggere le cose, come si può controllare il loro progresso? Come avete gestito la situazione?
Principalmente è una questione di bilanciamento della giocabilità.
Bisogna progettare i livelli assicurando che ci siano degli elementi specifici fissi, ma consentendo al giocatore la libertà di esplorare e sperimentare in altri punti.
È un processo fatto di errori e correzioni.

Tipici problemi che affliggono chi apre nuove strade... E se scopriste che non può funzionare?
Se non funziona, buttiamo tutto alle ortiche e ricominciamo da capo. Ci sono sempre dei pericoli nel rinnovamento.
L'unica speranza è che le proprie innovazioni non siano di quelle che danno problemi. Se invece ne danno, si torna indietro e si riprova.

Quali sono le fonti che ritieni di maggiore ispirazione per un team?
Molti degli sparatutto attualmente esistenti. Penso che *Half-Life* abbia esercitato una grande influenza su buona parte del nostro team. Altri dei nostri uomini hanno giocato molto a *UT* e a titoli di quel tipo. *Goldeneye*, poi, era ottimo dal punto di vista dei livelli legati da una trama e divisi in obiettivi da conseguire. Non si trattava semplicemente di uccidere tutto ciò che si vedeva, bisognava puntare sulla segretezza. Un po' come accadeva nel gioco di ruolo *Thief*.

A proposito di Goldeneye**, è interessante vedere come vi stiate muovendo anche verso le console. Qualche problema particolare?**
Certo. La differenza più ovvia è nell'interfaccia: ecco perché passerà un po' di tempo dalla versione PS2 a quella per PC. Grosso modo, dovremo ritoccare i livelli e la giocabilità per adattarci al sistema di controllo e aggiungere una componente multigiocatore più sostanziosa per soddisfare gli utenti di PC (mentre nella versione PS2 c'è solo quella a schermo diviso, per due giocatori).

Sei soddisfatto di come si sta sviluppando Summoner?
In generale, siamo felici dei risultati ottenuti finora. Quando abbiamo pubblicato il gioco per PS2 ci siamo accorti che c'erano alcuni problemi, ma avevamo faticato parecchio a presentarlo per la scadenza prefissata. Comunque, penso che talvolta la gente si lamenti per dettagli superficiali più di quanto dovrebbe. In definitiva, sono molto soddisfatto di come sta crescendo questo titolo.

Volition ha una tradizione come sviluppatore per PC. Non avevate qualche timore a portare il vostro talento su console?
Come ho detto, ci piace realizzare le cose che abbiamo sempre voluto provare a fare. Siamo continuamente in cerca di nuove esperienze e avventure. Durante la lavorazione di *Summoner* era chiaro che sarebbe stato vantaggioso occuparci dello sviluppo per PS2 fin dall'inizio, in modo da imparare tutto da zero. Certo, eravamo un po' esitanti, non sapevamo se avremmo fatto in tempo. Avevamo, però, alcune persone di grande esperienza: il nostro capo programmatore per

Durante l'intervista, Anoop analizza con attenzione il mercato dei videogiochi.

CHI DIAVOLO LAVORA NELLA...

VOLITION

■ **Storia:** Nati come gruppo interno alla Parallax Software, hanno lavorato sui rivoluzionari *Descent e Descent 2*. Si sono messi in proprio per realizzare *Conflict: Freespace* e il suo seguito *Freespace 2*. Attualmente, si sono dedicati anche al mondo delle console con lo sviluppo simultaneo di *Red Faction* e *Summoner* per PS2 e PC. Il loro quartier generale è a poco più di 200 km a sud di Chicago, e precisamente a Champaign.

■ **Titoli precedenti:** *Descent 1 e 2, Freespace 1 e 2.*

■ **Stanno lavorando a:** *Red Faction, Summoner.*

"Il mercato degli appassionati è sempre più polarizzato e meno innovativo"

console ha lavorato su molte piattaforme e si è rivelato in grado di imparare tutti i dettagli tecnici necessari. Ha fatto un grande lavoro, abbiamo tutti imparato molto, e si noterà in *Red Faction*.

Dopo che Red Faction **sarà ultimato, cosa farete?**
Se *Red Faction* e *Summoner* venderanno bene, probabilmente ci dedicheremo ai loro seguiti, anche se al momento non ne siamo sicuri. Poi penseremo a un altro progetto e ci ingrandiremo un po'. . ma ancora non sappiamo verso quale direzione. · Abbiamo molte idee sul tavolo, ma nessuna sicura.

Vedremo mai qualche altro vostro gioco ambientato nello spazio?
Vista la situazione attuale, un *Freespace 3* sembra alquanto improbabile. Magari in futuro faremo un altro simulatore spaziale, ma per il momento non è nei nostri progetti.

Freespace 2 **ha ricevuto ottimi commenti dalla critica, ma non ha venduto molto bene, giusto?**
È abbastanza corretto. È deludente vedere che le vendite sono state inferiori a quelle del gioco originale. Il seguito era decisamente migliore! Ci siamo trovati in una di quelle situazioni in cui il mercato stava cambiando, oppure in cui la stampa non ha parlato abbastanza del gioco e la gente non l'ha notato. Siamo sempre felici e fieri del gioco, ma è un peccato che non abbia venduto quanto speravamo.

Secondo te il mercato dei giochi per PC sta cambiando: come?
Esistono ormai pochi tipi diversi di giochi. Ci sono gli sparatutto, i giochi d'azione in terza persona, quelli di strategia e pochi altri. Generi come gli strategici a turni mostrano ogni tanto qualche nuovo titolo, ma non vendono molto. Sembra di essere in un mercato orientato alle masse: la gente compra *The Sims*, che è anche un ottimo gioco, e il settore degli appassionati è sempre più polarizzato e meno innovativo.

Spesso i giocatori su PC sono appassionati di un gioco ben specifico, invece che di tutti i bei titoli per il loro sistema. Ci sono persone che giocano a Quake, **alle sue espansioni e a nient'altro.**
Lo noto anch'io e sono d'accordo. Mi rendo conto che esistono dei patiti di un certo tipo di gioco, che non sono interessati a provare qualcosa di diverso. Questa gente è alla base del nuovo mercato dei titoli per PC.

Cosa ti ha spinto a entrare nel mondo dei videogiochi?
Sin da quando ero bambino ho sempre giocato: avevo un Atari 2600, un Nintendo e un PC. Nella mia vita ho avuto un sacco di sistemi diversi, ed era inevitabile pensare ogni tanto che mi sarebbe piaciuto creare giochi. Mai avrei creduto che il sogno si sarebbe verificato, ma poi mio fratello ha trovato un lavoro alla Volition. Dopo che era stato lì per circa un anno, mi ha detto che c'era un posto libero per i controlli di qualità. Ho fatto domanda e ho ottenuto il lavoro. Per un anno ho eseguito i test qualitativi per *Freespace 2*. Poi sono diventato l'assistente produttore di *Summoner*.

Avendolo provato in prima persona, raccomanderesti a qualcuno di iniziare dai controlli di qualità, per entrare nell'industria dei videogiochi?
Dipende da cosa si vuole fare. Se si aspira a essere un produttore, generalmente è un ottimo modo di iniziare. Si imparano molte cose: come organizzare e come far funzionare insieme tutti gli elementi. Se invece uno desidera diventare programmatore o artista, farebbe meglio a frequentare una scuola. Una laurea in informatica aiuta molto.

Avete mai scoperto qualche talento nella comunità dei fan? Qualche genio nascosto?
Siamo in cerca di potenziali talenti ovunque. Il nostro webmaster Todd Miller si faceva chiamare Werewolf nei gruppi di discussione dedicati a *Freespace* e *Freespace 2*, ha lavorato duramente per imparare a creare pagine web, e poi ci ha inoltrato una richiesta di lavoro quando si era liberato un posto. Siamo sempre aperti a ogni possibilità, ma non è questa la nostra fonte principale di talenti.

Cosa ne pensi di eventuali strumenti per progettare livelli in Red Faction **e** Summoner**?**
Red Faction sarà corredato da un editor di livelli molto potente. L'abbiamo fatto provare ad alcuni disegnatori di livelli di altre società e creatori amatoriali di Mod, e tutti hanno detto che il nostro editor è sorprendente, assolutamente il migliore. Pensiamo di regalarlo insieme alla versione per PC del gioco. *Summoner*, invece, ha dei livelli troppo complicati e non si presta alla realizzazione di Mod.

Che genere di cose immaginate che la gente faccia con l'editor di livelli?
Praticamente di tutto. Possono controllare le luci, l'intelligenza artificiale e la sceneggiatura. Si può creare anche ogni sorta di ambiente.

Freespace **e** Freespace 2 **sono guidati da uno sviluppo narrativo di sicuro impatto, proprio come** Summoner **e** Red Faction. **È un elemento intrinseco del vostro modo di fare i giochi?**
Per noi è molto importante. *Freespace* non aveva un vero e proprio sceneggiatore, ma la trama era utile per lo sviluppo delle missioni. Il design dei livelli alimentava la storia, e viceversa. Per *Freespace 2* abbiamo assunto uno scrittore specialista per tutta la sceneggiatura. In seguito, ha lavorato a

Una narrazione incalzante guiderà l'azione in *Red Faction*.

Summoner, mentre abbiamo preso qualcun altro per *Red Faction*. Abbiamo quindi due scrittori interni, disponibili per qualunque progetto che vogliamo intraprendere in futuro. C'è voluto molto tempo a integrare la trama con la giocabilità, e viceversa.

Volete che la trama scorra naturale? Final Fantasy**, per esempio, separa la storia dal gioco vero e proprio, arrivando a sembrare una specie di cartone animato con qualche momento più interattivo. Come farà** Summoner **a evitare il problema?**
Non è stato un problema, perché ne abbiamo tenuto conto fin dall'inizio. Volevamo creare due diverse culture e mostrare conflitto e intrigo fra di esse; pensavamo che fosse interessante inserire una leggera influenza artistica asiatica-giapponese. In effetti, non sempre si vedono tocchi di oriente nei giochi, se non in quelli creati apposta per il Giappone. Abbiamo dato vita a due continenti, con le reciproche culture individuali, poi abbiamo fatto scoppiare una guerra fra di loro. La storia del conflitto viene raccontata da un bambino, che alla fine è il più importante fattore di decisione.

Quali sono i giochi di ruolo che ti hanno influenzato di più?
Mi piace giocare la serie di *Final Fantasy* e poi *Planescape Torment*, *Deus Ex* e *Icewind Dale*, che non ho finito. Questi sono i titoli con cui mi sono divertito negli ultimi mesi.

Dove sono diretti i giochi di ruolo?
Sembra che sempre più persone si stiano interessando al genere, per cui comincia a farsi sentire il bisogno di un po' di varietà. È così che nascono titoli come *Freedom Force* della Irrational: ecco quello che la gente si aspetta sempre di più dai GDR. E poi ci sono *Arcanum* e *Fallout Tactics*. Chi lo sa, forse un giorno ci saranno troppi giochi di ruolo, proprio come ai bei vecchi tempi.

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *SuperBike 2001* e ci divertiamo un sacco sulle moto simulate, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Dovrei giocare a qualcosa d'altro?"

Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Andiam, andiam, andiamo a lavorar"

Asheron's Call
GMC.Caio
"Sono sempre il monarca e sono il più veloce."

Day of Defeat
BANNED.Neon
"Caen sarà mia e del mio team Yankee!"

Icewind Dale
GMC.Homer
"Il cuore della Spina del mondo è molto freddo!"

Cossacks
GMC.WOLF
"Attraverserò la steppa e vi schiaccerò tutti!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato [illegible] per [illegible] da non perdere.

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
[illegible] riuscitissima tra sparatutto e gioco di [illegible] per ore e ore di divertimento assicurate.

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO 8
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Indossiamo i panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follett.

5) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*.

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nat 00
■ **Demo:** Nat 00

Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari.

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
[illegible] squadre di ogni [illegible] per uno dei giochi di calcio più versatili del momento.

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
[illegible] valido, in fase di gioco risulta [illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie ai [illegible] numeri di squadre [illegible]

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Dic 99/ Gen 01
■ **Demo:** Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere [illegible] sistema di controllo innovativo nel titolo [illegible] per gli appassionati di strategia e [illegible]

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
[illegible] superba e controlli immediati [illegible] insuperabile [illegible]

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy [illegible] una garanzia di [illegible] special

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
[illegible]

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 01
[illegible] un simulatore davvero [illegible]nale e [illegible]ente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nov 00

L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni.

2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO [illegible]
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su [illegible]

3) F1 RACING CHAMPIONSHIP Apr 01 VOTO 9
Casa: Ubi Soft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 01
[illegible] di guida divertente [illegible]

4) F1 2000 Apr 00 VOTO [illegible]
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
[illegible] Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000.

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
[illegible] tanti circuiti. Un titolo [illegible]

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) BLACK & WHITE
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Siamo davanti a una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Innovativo e geniale, questo "simulatore di divinità" è imperdibile.

2) SHOGUN: TOTAL WAR Giu 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Mar 00
[illegible] signori della guerra, affrontando battaglie di dimensioni epiche.

3) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista [illegible]

4) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione [illegible] reale

5) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico [illegible] dettagli [illegible] appassionante

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere.

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
[illegible] come *Call to Power*, ma [illegible]

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
[illegible] i migliori giochi strategici [illegible]

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora [illegible]

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/29062142
MICROSOFT
02/703921
INFOGRAMES
02/93767203

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2001 Mar 01 VOTO 7
Casa Dinamic Multimedia Distributore Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98-Gen 01
■ **Demo:** Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa Funcom Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Feb-Mar 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 00 ■ **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B 17 e vestiamo i panni di tutti i dieci membri dell'equipaggio

4) BATTLE OF BRITAIN Mar 01 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Battaglia di Inghilterra resa nei minimi dettagli con decine di aerei e tanta atmosfera

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dalle proporzioni gigantesche impegnativo e appagante. Da non perdere

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Gen 01
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Dic 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Gen 01 ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa, Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE GIOCHI PIÙ RICORDATI

Non dimentichiamo che i videogiochi erano così.

1) STREET FIGHTER 2 C.E.
Il picchiaduro coi personaggi più caratterizzati della storia.

2) PENGO
Chi non ama il pinguino più tenero mai apparso su uno schermo?

3) GHOST'N' GOBLINS
Il primo eroe a rimanere letteralmente in mutande.

4) XEVIOUS
Uno degli sparatutto 2D più frenetici di tutti i tempi.

5) SOCCER BRAWL
Una palla d'acciaio e dieci robot muniti di retrorazzi: il calcio può essere anche così.

STUPID INVADERS

Abbiamo qualche problema nell'aiutare i nostri amici alieni? Non sappiamo come cavarcela contro il malvagio Sakarin o come sfuggire alla caccia del terribile Bolok? Ecco la guida che ci permetterà di portare i nostri cinque eroi in salvo e sulla strada di casa!

TRUCCHI

IMPORTANTE!
Stupid Invaders **non è privo di bachi ed errori. Per eliminare ogni problema (come ad esempio il blocco del gioco e il ritorno istantaneo al desktop di Windows durante la partita), sarebbe meglio aggiornare il programma alla versione finale numero 1.44. Possiamo trovare la patch all'interno del nostro CD.**

QUALCHE PICCOLO SUGGERIMENTO
Come in ogni avventura grafica, vale la pena di seguire qualche consiglio: esaminiamo con cura tutte le stanze e le schermata, cerchiamo gli oggetti che possono esserci utili e, se è consentito, raccogliamoli tutti.
Nel caso particolare di ***Stupid Invaders*** **non possiamo ignorare il fatto che, a differenza di molti altri giochi di recente realizzazione, i protagonisti possono morire in seguito a un errore!**
Il bello sta nel fatto che le morti sono tutte improbabili e, a loro modo, spassose. Quindi, se in un qualsiasi momento abbiamo la sensazione che facendo una certa cosa potremmo rischiare... non esitiamo: salviamo la partita per sicurezza e proviamo a metterci nei guai!
Nella peggiore delle ipotesi, avremo

Dopo aver ammirato il filmato iniziale **(1)** e scoperto come mai i nostri eroi extraterrestri sono rimasti così a lungo sulla Terra, iniziamo finalmente la lunga avventura verso la loro salvezza! Di volta in volta, prenderemo il comando di uno degli alieni per risolvere le varie parti del gioco. Il primo a scendere in campo, scampato dall'attacco del terribile Bolok, è l'intrepido Bud. Ricordiamo che *Stupid Invaders* è un gioco pieno di sorprese a ogni angolo. Questa soluzione riporta solo le mosse fondamentali per proseguire nel gioco e giungere al finale, ma in quasi ogni locazione esistono un sacco di azioni secondarie che potremo fare per semplice divertimento, tutte assurde e nel perfetto stile del gioco. Quindi, prendiamo spunto dalla soluzione nei momenti in cui siamo proprio bloccati, perché esplorando gli ambienti per i fatti nostri potremo trovare molte scenette gustose, che altrimenti rischieremo di non vedere mai.

BUD IN CANTINA

Ci troviamo in bagno, avviciniamoci al WC e raccogliamo lo sturalavandini, la carta igienica personale di Gorgius e il detergente corrosivo Papera WC; quindi combiniamo nell'inventario lo sturalavandini e la carta igienica e, tornando sotto alla finestra, utilizziamoli per uscire dal bagno e arrivare sul tetto **(2)**.

Una volta sul tetto, esaminiamo il camino e parliamo con Babbo Natale, imprigionato lì dentro da ben otto mesi! Risolviamo la situazione versando il Papera WC sul paffuto vecchietto **(3)** e caliamoci nel camino per raggiungere la cantina.

Nella cantina raccogliamo l'acido solforico e, vicino alle bottiglie, l'imbuto e il piede di porco (indicato come "artiglio"). Spostiamoci all'estremo opposto della cantina, apriamo la bara con il piede di porco, utilizziamo l'imbuto con lo zombie e quindi eliminiamolo versandoci dentro l'acido solforico: lo zombie si scioglierà **(4)** permettendoci di raccogliere la chiave che teneva in grembo!

A questo punto, saliamo per le scale, apriamo il lucchetto con la chiave appena ottenuta, raccogliamo la trappola per topi e, avanzando, posizioniamola per terra di fronte alle scale. Torniamo al palo di legno, premiamo l'interruttore della luce e godiamoci la scenetta, quindi saliamo per le scale e arriviamo in casa.

BUD IN CASA

Andiamo a destra ed entriamo nella porta marrone, raccogliamo uno dei razzi nella scatola, usciamo dalla stanza ed entriamo stavolta in quella con la porta blu. Spostiamoci nell'angolo opposto alla porta, troviamo il cassetto, apriamolo e prendiamo l'accendino. Torniamo nel corridoio principale e spostiamoci nella stanza del camino.

In questo locale, posizioniamo il razzo sul camino **(5)** e accendiamolo con l'accendino: vedremo una cicogna fare una gran brutta fine!

Ora è il momento di salire al piano di sopra. Usiamo le scale e prendiamo la porta a destra dopo il pianerottolo. Esaminiamo la lavatrice e raccogliamo

1 - CADENDO DAL CIELO!

2 - USCIAMO IN FRETTA!

3 - ADDIO BABBO NATALE!

4 - BRUTTA SORPRESA!

5 - GIOCHIAMO CON I RAZZI

6 – L'ATTICO

7 – DIFFICILE TROVARE L'INTERRUTTORE

8 – USIAMO LA FALCIATRICE

la chiave che è stata dimenticata al suo interno Usciamo, e dirigiamoci nella stanza di Candy, a sinistra rispetto al pianerottolo. Dal guardaroba prendiamo i collant di Candy e dal cassettino del mobile (usando la chiave appena trovata) preleviamo un asciugacapelli che si rivelerà utilissimo tra poco.
Usciamo dalla camera di Candy, saliamo per le scale e arriviamo fino all'attico **(6)** (la stanza con la pelle di leone sul pavimento), usciamo dalla porta di legno (sulla sinistra) ed esaminiamo con cura la zona scura della stanza sulla sinistra: per terra troveremo un interruttore che ci permetterà di accendere la luce in quell'angolo **(7)**!
Una volta accesa la luce, spostiamo la cassa di legno, saliamoci sopra e prendiamo la manovella dalla mensola. Raggiungiamo la finestra e apriamola utilizzando la manovella nel buco della finestra.
Usciamo attraverso la finestra, usiamo l'asse di legno per arrivare fino al cornicione opposto, saliamo per le scale e caliamoci nel camino prima occupato dalla povera cicogna
Eccoci nella stanza dell'astronave, Bolok è in agguato nella credenza! Senza esplorare la stanza, usiamo subito il collant con la credenza, quindi, passando ancora dal camino (ripercorrendo la strada al contrario) torniamo nella cucina Usciamo attraverso la porta che conduce in cortile **(8)** e attiviamo la falciatrice, dopo averci collegato il collant che pende dal balcone Gustiamoci la scena che vede protagonista il povero Bolok!
È tempo di camminare torniamo nuovamente fino all'attico, ma stavolta usciamo dalla porta in alto, spostiamoci vicino al televisore per prendere la prolunga, usciamo dalla porta in fondo e quindi andiamo dritti fino a tornare alla stanza dell'astronave, usiamo la prolunga con la presa elettrica e l'asciugacapelli con la prolunga per scongelare i nostri amici **(9)**!
Ora siamo pronti per partire, ma Etno si ricorda che deve recuperare il suo prezioso libro prima di lasciare la Terra!

ETNO E IL SUO LIBRO

Spostiamoci verso destra due volte. Quindi andiamo in alto rispetto allo schermo, usiamo la valigia che è posata a terra: si trasformerà in un apparecchio SMTV con tanto di batteria, che però è scarica. Prendiamo la batteria, andiamo verso destra, quindi verso il basso e verso sinistra, dove troveremo una presa elettrica Colleghiamo alla presa la batteria per ricaricarla **(10)**.
Cerchiamo il computer e parliamoci. Scegliamo le frasi migliori per non farlo arrabbiare, per la precisione la seconda frase (sul cricket), quindi ancora la seconda (Etno vuole il suo libro), la prima, la seconda (Etno promette di portare il computer con loro) e ancora per due volte la seconda frase possibile.
Terminato il dialogo, torniamo all'apparecchio SMTV, colleghiamo la batteria carica e utilizziamolo sedendoci sopra: Etno si trasformerà nel topo Maurice e convincerà il computer ad aprire la cassaforte dove è conservato il libro **(11)**.
Entriamo nella cassaforte, prendiamo il libro e usciamo: incontreremo di nuovo Bolok (sfortunatissimo!) e finalmente partiremo con la nostra astronave!

ALLA RICERCA DEL LETAME

Dopo i problemi con il motore, eccoci nei panni di Candy e Gorgius in esplorazione. Candy si perderà quasi subito. Comandando Gorgius, esaminiamo i piccoli pollastri gialli (ahia!) **(12)**, quindi proseguiamo e raggiungiamo la botola che conduce alle fogne.

TRUCCHI

"ammirato" l'ennesimo modo di uscire dal gioco di uno dei nostri cinque amici extraterrestri!

PARTICOLARI NASCOSTI
Seguendo questa guida passo per passo risolveremo il gioco, ma perderemo tutti quei particolari che i programmatori hanno disseminato nelle ambientazioni in modo da renderlo più vario, godibile e soprattutto divertente.
Rimane valido, quindi, il suggerimento di provare a girare a risolvere ogni enigma con le nostre forze; solo così potremo goderci davvero la partita dall'inizio alla fine.
Alcuni particolari degni di nota sono, ad esempio, i quadri che possiamo ammirare nella casa all'inizio del gioco, oppure la strana creatura (un orsacchiotto?) che ci prenda regolarmente a martellate quando apriamo un armadio.
Quando capita nella casa è semplicemente divertente, ma quando ci succeda dopo ore a ore di gioco, durante l'esplorazione della base segreta di Sakarin (a voi scoprire dove), l'ilarità è quasi garantita.
Un ultimo consiglio: prima di eliminare la cicogna che blocca il camino sul tetto, proviamo a raggiungerla a scambiamo quattro chiacchiere con l'acido volatile. È un personaggio molto

9 – FINALMENTE!

10 – CARICHIAMO LA BATTERIA

TRUCCHI

particolare e, dopo la chiacchierata, eliminarla con il razzo non ci dispiacerà nemmeno un pochino!

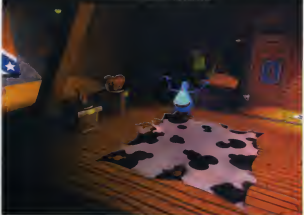
DISK JOCKEY?
Il gioco permette di scegliere due installazioni: una normale, che occupa circa 400 MB su disco fisso e un'altra completa, de quasi 3 GB. Se possiamo, scegliamo l'installazione completa: ci eviterà di cambiare spesso i CD nel lettore. In caso contrario, non ci saranno impedimenti o problemi tecnici, ma in alcuni momenti dovremo fare davvero... i disk jockey!

ALTRE MORTI...
Vogliamo scoprire altri modi per vedere i nostri eroi uscire di scene in maniera quantomeno spettacolare? Eccoli: quando ci troviamo nel sottomarino giallo nei panni di Candy andiamo nelle sale e destra (opposta e quella del pesce) e proviamo a usare le leve di comando... solo, non dimentichiamoci di salvare la partita prima di fare questi esperimenti!

MASSACRO!
Ci sentiamo cattivi e stufi di sopportare le angherie di personaggi come Sakarin e Bolok? Nella fase finale del gioco possiamo, sa proprio non riusciamo a

11 – INGANNIAMO IL COMPUTER
12 – I PERICOLOSI PULCINI
13 – ALLA LARGA!
Cerchiamo di tornare verso destra e incontreremo un pollo assolutamente enorme! Parliamo con il pollo per eliminarlo, quindi entriamo nelle fogne con il ritrovato Candy.
Nei panni di Candy, proseguiamo diritti fino a quando non cadremo e troveremo una porta.
Bussiamo due volte per trovarci di fronte a un personaggio davvero preoccupante **(13)**! Drammatico stacco di scena: ora passiamo di nuovo a Gorgius.

GORGIUS IN ESPLORAZIONE
Proseguiamo e usiamo le scale. Ora dirigiamoci verso l'ascensore e attiviamolo con il pulsante, attraversiamo l'unico percorso possibile e, una volta fuori dalla torre piena di mucche rechiamoci verso l'ascensore in alto **(14)**. Superiamo la passerella, andiamo nella stanza successiva e saliamo per le scale. Ci serve il pentolone, ma è troppo pesante: prendiamo il mestolo, beviamo almeno due sorsate del contenuto e quindi afferriamo il pentolone, ora più leggero! Attraversiamo le stanze successive con le sculture **(15)** fino al palco con il martello. Usiamo il pentolone in modo da indossarlo e prendiamo il martello, con il quale se vogliamo possiamo liberarci della gallina petulante!
Torniamo al piano terra e stavolta usiamo l'ascensore di mezzo, di fronte all'uscita della torre. Una volta di sopra saliamo ulteriormente usando le scale, proseguiamo a destra ed eliminiamo l'antipatico operaio con il martellone **(16)**! Prendiamo la bombola di gas ora libera e disponibile. Torniamo giù per le scale, ma non scendiamo con l'ascensore, invece andiamo nell'altra stanza, a destra.
Ecco il cane da guardia dell'operaio, lanciamogli la bombola di gas in modo da renderlo inoffensivo, raccogliamo quindi la cuccia del cane e proseguiamo aprendo la porta metallica.
Nella stanza successiva raccogliamo il carrello, spostiamoci verso destra saltando il grosso cavo sul pavimento e usiamo la cuccia per salire sulle casse, troppo alte per noi!
In cima alle casse troveremo un argano, prendiamolo (nonostante la caduta) e torniamo al piano terra!
Ora andiamo nella parte a destra rispetto all'uscita della torre piena di mucche. Esaminiamo le mucche: una di esse ha un anello infilato nel naso... usiamo l'argano con quella

14 – UNO DEGLI ASCENSORI
15 – LA SALA DELLE SCULTURE

16 – CON LE MANIERE BUONE...

17 – SEI LIBERA!

mucca (**17**), quindi usiamo l'argano due volte di seguito per liberare l'animale dalla parete. Ora dobbiamo spostare la mucca, niente di meglio che infilarci sotto il carrello! Spingiamo la mucca nel vicino ascensore, con il quale scenderemo anche noi al piano di sotto. Spingiamo la mucca per tre volte, apriamo il portello metallico e passiamoci con il nostro amico bovino. Attacchiamo l'animale al gancio e usiamo la leva per scendere in fondo alla cisterna sani e salvi!

DOV'ERA RIMASTO CANDY?

Il nostro piccolo compagno è reduce da un momento decisamente focoso in compagnia del nuovo "amico" incontrato nelle fogne. . senza svegliarlo spostiamoci in bagno, dove dobbiamo prendere la lametta che è in uno dei cassetti e la lozione per il corpo, che si trova sulla vasca da bagno. Sempre nella casa del maniaco, raccogliamo la poltrona gonfiabile, avviciniamoci quindi alla porta principale e usiamo la lozione sui cardini in modo da renderla silenziosa! Usciamo dall'appartamento, spostiamoci verso sinistra e, una volta nella nuova stanza, appoggiamo per terra la poltrona gonfiabile nell'unico posto possibile (**18**). Mettiamoci a sedere sulla poltrona e usiamo la lametta per tagliarla: ci ritroveremo in un lampo al piano di sopra, per la precisione nel retro delle cucine! Apriamo la porta e muoviamoci verso destra, prendiamo il tubo dall'aspirapolvere, spostiamoci nella stanza successiva ed entriamo nella muta da palombaro (Candy automaticamente andrà nella grande vasca della prima stanza). Una volta nella vasca, proseguiamo dritti. Entriamo nel sottomarino giallo, andiamo a sinistra e saliamo sulla scaletta per prendere il pesce tenore (un pesce velenoso!). Abbiamo finito con la vasca, usciamo e riportiamo la muta al suo posto. Proseguiamo verso destra fino alla cucina (non avviciniamoci al cuoco!). Apriamo la piccola credenza, apriamo il gas della bombola e colleghiamole il tubo che abbiamo preso dall'aspirapolvere. Ora accendiamo il fornello e "usiamo" il fuoco che si accende: come per magia, apparirà una lattina di chili (**19**) (questo è forse un bug del gioco, la lattina non appare fino a quando non si "usa" il fuoco!) È il momento di agire: mettiamo il pesce che abbiamo nell'inventario sul secchio di pesci (il cuoco lo mangerà). Prendiamo il secchio accanto al frigorifero, apriamo la porta dell'ascensore, entriamoci e selezioniamo il secondo piano sul pannello di controllo. Usciamo dall'ascensore, andiamo a sinistra, quindi nell'ordine spostiamoci verso il basso, verso l'alto, a destra e sempre in avanti, fino ad arrivare alla porta enorme apriamola, proseguiamo e premiamo il pulsante .. per trasformarci in una specie di sogliola! Sfruttiamo questo nuovo stato di Candy per tornare alla serranda di ferro (**20**) che avevamo superato poco prima e passarci sotto! Scendiamo per le scale e, una volta arrivati nella nuova locazione, proseguiamo diritti. Incontreremo Redneck, un meccanico alle prese con un carrello... senza fare altro usiamo la leva per eliminarlo in un solo colpo! Entriamo nella porta vicina al punto da cui siamo arrivati, apriamo la serranda e ritroveremo finalmente l'amico Gorgius con la sua mucca! Posizioniamo il secchio dietro alla mucca per ottenere il letame (**21**) (in un modo un po'... esagerato!), quindi ammiriamo il filmato che ci vede arrivare, nostro malgrado, fino alla base segreta del dottor Sakarin! Ora siamo prigionieri del malvagio scienziato, per fortuna Stereo si libera dalla sua prigione e può impegnarsi (è una

TRUCCHI

farne a meno, sfogare la nostra ire contro gli altri poveri alieni prigioneri, come noi, del malefico scienziato!
Nel percorso che seguiremo, infatti, troveremo vari extraterrestri imprigionati e alcuni pulsanti o leve. Proviamo a usarle, se vogliamo vedere quei poveretti scomparire nel nulla!
Certo, sarebbe meglio non farlo a permettere loro di sopravvivere, ma considerando il finale del gioco... tanto vale decidere come più ci piace!

GROUND CONTROL
Gli amanti dei giochi di strategia non devono lasciarsi sfuggire *Ground Control*, graficamente spettacolare e molto giocabile.
Nel menu principale, premiamo insieme M + S + V: apparirà una finestra di dialogo nella quale possiamo inserire i codici:

console – permette di usare il tasto "~" o "\" per richiamare la console
god – invincibilità
notgod – disabilita l'invincibilità
gimme maps – abilita tutte le missioni nel menu "Custom Game"
from massive with love – modifica le *texture* del gioco
the new generation of rts-games – abilita la missione *Sabotaggio Segreto* nel menu "Custom Game"

SOUTH PARK RALLY
"South Park" è un cartone animato dissacrante, che ha conquistato in poco tempo anche il pubblico italiano.
Da questa serie nasce un gioco di rally semplice e senza troppe pretese, ma comunque spassoso.

Per attivare i trucchi dobbiamo completare il campionato senza mai usare i gattoni, sbloccando così tutti i circuiti a tutte le macchine.

18 – STIAMO COMODI?

19 – ACCENDIAMO IL FUOCO!

20 – CANDY FORMATO SOGLIOLA

21 – TOILETTE PER SIGNORA...

parola grossa!) per cercare di salvare la pelle al gruppo

STEREO IN GIRO PER LA BASE

Il nostro eroe bicefalo deve davvero sforzarsi per riuscire a fare qualcosa di buono! Usciamo rapidamente dalla stanza della prigione. Una volta all'aperto, percorriamo le passerelle **(22)** fino a raggiungere l'ascensore (che racconta barzellette!) e andiamo al primo piano.

Entriamo nella stanza del gas, dirigiamoci in basso e prendiamo la bombola di colore verde. Andiamo quindi davanti ai rubinetti del gas e nempiamo la bombola con il gas esilarante, usandola con il tappo contrassegnato dal sorriso **(23)**. Usciamo dalla stanza del gas e spostiamoci nella sala delle autopsie. Andiamo a sinistra verso la fine del cornicione, apriamo la saracinesca e usiamo la bombola con il tubo in modo da soggiogare tutti (tranne Sakarin!) con il gas esilarante. Terminata la scena, scendiamo con l'ascensore, esaminiamo il corpo di Igor (l'aiutante di Sakarin) due volte per staccargli un piede (incredibile ma vero!), quindi una terza volta per prendere dal suo camice una tessera magnetica.

Torniamo all'ascensore, andiamo al secondo piano e rifacciamo l'intero percorso fino a raggiungere le prigioni (da dove siamo partiti). Usiamo la tessera magnetica sulla serratura elettronica vicino al mattone spaziale (Space Brick) per aprirne la gabbia, quindi raccogliamo il mattone

24 – USIAMO IL PIEDE PER PASSARE

22 – LE LUNGHISSIME PASSERELLE

e ritorniamo di nuovo fino all'ascensore: stavolta selezioniamo il terzo piano.

Al terzo piano, percorriamo il corridoio, saliamo sulla piattaforma e usiamo il piede di Igor sul rivelatore di impronte di piedi... la porta si aprirà permettendoci di proseguire **(24)**.

Per un attimo riprenderemo il controllo di Candy: si trova in un luogo assurdo pieno di letame con la sola compagnia di una mosca gigante! Parliamo con la mosca fino a quando questa non si convincerà a portarci fuori dal pozzo.

Una volta fuori, spostiamoci verso il basso, saliamo per le scale e spostiamoci a destra. Usiamo il robot femmina e, dopo una piccola animazione, il controllo passerà stavolta nelle mani di Gorgius.

GORGIUS IN GIRO PER LA BASE

Ci troviamo in un posto davvero strano, circondati da resti di alieni morti e letale liquido radioattivo. Meglio agire con circospezione!

Raccogliamo le budella aliene (quelle rosa simili a una corda), andiamo in basso e prendiamo anche il teschio alieno, che dovremo usare

23 – PRENDIAMO IL GAS

subito con il liquido radioattivo per raccoglierne un po' senza rimanere feriti.

Proseguiamo, raccogliamo il piccolo osso alieno e dirigiamoci sul cornicione. Una volta nell'altra stanza uniamo le budella aliene con il piccolo osso per formare una sorta di rampino, usiamolo con le piccole sbarre in alto **(25)** e ci ritroveremo nel cunicolo sulla parete di sinistra.

Togliamo il cuneo di legno, arrampichiamoci e rimuoviamo anche il secondo cuneo di legno. A questo punto, dovremo usare il teschio pieno di liquido radioattivo sulle barre di ferro per scioglierle, arrampichiamoci ed entriamo nella cella frigorifera. Nella cella, andiamo in fondo, saliamo sulla scaletta e prendiamo l'unico gancio di ferro libero appeso al soffitto. Scendiamo di nuovo, rompiamo con il gancio la tubatura del gas e usiamo di nuovo il gancio con la porta di ferro: ci ritroveremo nella sala da pranzo in un attimo!

Ora andiamo nell'angolo in alto a sinistra, prendiamo il martello e con questo rompiamo il vetro per impossessarci anche dell'ascia nella teca **(26)**. Dirigiamoci verso la porta principale e ci ritroveremo la strada sbarrata da alcuni... mobili! Minacciamo con l'ascia lo sgabello e avremo via libera: con la gentilezza si ottiene tutto...

25 – MEGLIO DI INDIANA JONES

TRUCCHI

Per attivare i singoli personaggi dovremo seguire queste indicazioni:

Bebe
Dobbiamo perdere la gara "Cowdays" senza prendere neanche un bonus d'energia.

Big Gay Al
Dobbiamo vincere la gara "Pink Lemonade".

Cartman Poliziotto
Dobbiamo colpire il "Chicken Lover" cinque volte nella gara "Read A Book Day".

Damian
Dobbiamo vincere la gara "New Year" e essere l'unico concorrente a toccare la chiave del millennio.

La Morte
Dobbiamo vincere la gara di Halloween dopo aver usato solo quattro caramelle.

Il Nonno
Dobbiamo vincere la gara di Halloween.

Ike
Prendiamo il bonus nascosto in cima all'aereo nella gara "Memorial Day".

Marvin
Dobbiamo vincere la gara del Giorno del Ringraziamento senza collezionare bonus.

Mephisto
Dobbiamo vincere la gara del Giorno dell'Indipendenza.

Mr.Garrison
Dobbiamo attivare tutti i quattro *checkpoint* nella gara "Rally Days 2".

Mr.Mackey
Dobbiamo vincere la gara "Spring Cleaning".

Ned
Dobbiamo raccogliere più di 12 bonus Turbo nella gara del Giorno dell'Indipendenza.

Pip
Attiviamo solo il primo e il quarto *checkpoint*

TRUCCHI

nella gara "Rally Days 2".

Shelly
Raccogliamo i tre bonus nascosti nella gara del Giorno di San Valentino. I primi due sono vicini alle torri, mentre il terzo è nella giungla, dietro l'immagine dello *skater*.

Trombino e Pompadour
Prendiamo i quattro bonus nascosti nella gara di Natale.

Tweak
Prendiamo i 5 "caffeine" bonus nella gara "Spring Cleaning".

Visitor
Prendiamo i due bonus nascosti nella gara "Memorial Day": il primo è sopra al primo *checkpoint* e l'altro è tra il quarto *checkpoint* e il ponte di legno.

FUR FIGHTERS
I giochi di piattaforme tridimensionali non si vedono spesso sul monitor di un PC, essendo appannaggio quasi esclusivo delle console. Ogni tanto però, fa la sua comparsa qualche titolo valido come *Fur Fighters*. Grafica, animazione e giocabilità sono discrete, inoltre, con questi trucchi sarà ancora più interessante giocarlo. Se siamo rimasti bloccati, proviamo il seguente trucco, prima però ricordiamoci di fare sempre una copia del file che modifichiamo.

26 – ROMPERE IN CASO DI PERICOLO

27 – L'ENIGMA DEI TELETRASPORTI

28 – IN CIMA ALLA TORRETTA

Non ci rimane altro che attraversare le due stanze che troveremo, magari senza uccidere i poveri alieni ingabbiati, per ritrovarci di nuovo al comando del piccolo Candy.

CANDY E IL TELETRASPORTO

Esaminiamo il divano nella casa del robot, per trovare un po' di soldi da dare alla mosca gigante. Usciamo dalla casa, andiamo in basso e paghiamo il nostro debito: la mosca ci porterà fino a un'altra tubatura, andiamo in basso e proseguiamo fino alla stanza dei teletrasporti **(27)**. L'enigma è abbastanza semplice, comunque usiamo nell'ordine i teletrasporti numero uno, tre, otto e infine il numero ventuno, per ritrovarci nello stesso posto dove si trovava anche Gorgius. Ora il controllo passa nelle due teste di Stereo, aiutiamolo cliccando con il mouse per vederlo, quindi spostiamoci a destra e in basso fino a trovare il teletrasporto: usiamolo per andare in cima alla struttura al centro della stanza **(28)**. Andiamo verso destra, usiamo il pedale che sporge dal macchinario e premiamo definitivamente il pulsante rosso che compare appoggiandoci sopra il mattone alieno (lo Space Brick preso nella prigione). Si è aperta una porta segreta, raggiungiamola scendendo con il teletrasporto, per trovarci in un corridoio con un giochino di memoria: dovremo ripetere la sequenza di colori che ci propone il computer fino a una lunghezza di dieci diversi colori. Non è difficile, comunque se dovessimo avere problemi possiamo sempre prendere appunti e risolvere il tutto in pochissimo tempo. Risolvere il gioco con i colori ci permette di aprire una porta di sicurezza nella stanza principale: raggiungiamola (andando a destra tre volte dalla porta segreta), varchiamola, arriviamo alla sala con il tavolo del dottor Sakarin e sediamoci sulla poltrona **(29)**. Stereo non è mai sembrato così importante, vero?

BUD E L'IDRAULICA

Eccoci ora nei panni di Bud, alle prese con una toilette decisamente fuori di testa! Andiamo in basso e avviciniamoci ai gabinetti. Entriamo in quello più grande, quindi andiamo a destra per due volte, spostiamoci nella stanza successiva e usiamo la piattaforma. Eccoci in un grandioso labirinto **(30)** usato da qualcuno per giocare a golf, incredibile! Seguiamo queste direzioni per uscire dal labirinto: entriamo nel labirinto, andiamo verso il basso, a destra, in basso, ancora in basso, seguiamo l'unico percorso possibile per due schermate consecutive, in alto a sinistra (non è un vicolo cieco come può sembrare), in basso a sinistra, in alto per tre volte consecutive, a sinistra, in basso per due volte, a sinistra, in alto, in basso per due volte, a destra e finalmente in basso per l'ultima volta! incontreremo una lumaca che ci darà un passaggio, il filmato è lungo e lento, prepariamoci ad annoiarci un po'. Alla fine del percorso di golf, entriamo nella buca. Prendiamo un alieno verde, andiamo in avanti e parliamo con il robot **(31)** fino a quando (parlando di un massaggio) non causeremo la sua distruzione. Superiamo ora la ventola gigante, rimuoviamo il robot dalla ventola e ci ritroveremo all'aperto nel deserto fuori dalla base! Spostiamoci verso il basso, dirigiamoci a ovest per tre volte, raccogliamo il tubo di irrigazione, andiamo verso sud per due volte e

29 – STEREO PRESIDENTE?

30 – MA CHI CE LO FA FARE?

31 - UN ROBOT NON MOLTO SVEGLIO

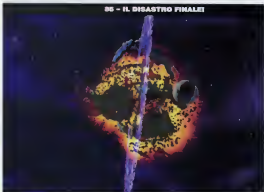
32 - IN MEZZO AL DESERTO

33 - IL TOPO INCASTRATO

verso est per sei volte: usiamo la roccia **(32)** e raccogliamo il teschio da terra! Andiamo, infine, a sinistra e quindi a nord per tre volte, avviciniamoci alla roccia gigante e parliamo nella cornetta acustica per comunicare con Stereo!

ETNO AL FORNO
Nel frattempo, Etno è finito in un tostapane gigante! Agiamo rapidamente per non farlo arrostire: andiamo in basso e usiamo la molla nel tostapane per uscirne sani e salvi! Procediamo verso il basso, usiamo il teletrasporto, saliamo sulla piattaforma mobile, usiamo la scaletta, andiamo in basso, saliamo le scale e quindi andiamo prima verso il basso e poi a destra verso la piattaforma. Andiamo ancora in basso, usiamo l'ennesima piattaforma, spostiamoci verso l'alto, saliamo per la lunga scaletta e togliamo il topolino **(33)** dagli ingranaggi: era lui a ostacolare l'apertura della base segreta! Rifacciamo tutta la strada al contrario fino a tornare al piano terra, saliamo sulla piccola piattaforma al centro della stanza e premiamo il tasto verde (la base si apre).
Scendiamo dalla piattaforma, premiamo il tasto vicino al portello sulla parete vicina, ed entriamo nel passaggio che si apre.
Il controllo passerà ora ancora a Stereo. Semplicemente, entriamo nel corridoio di fronte alla scrivania di Sakarin per ritrovarci insieme a quasi tutti gli altri nostri amici!

GRAN FINALE!
Stiamo controllando Bud. Giriamo intorno alla base andando in basso, verso est, nord, ovest e quindi a destra. Usiamo il tubo di irrigazione con la tubatura, quindi il teschio con il tubo. Andiamo a sinistra, in basso e dunque spostiamoci nella stanza successiva, dove troveremo tutti gli altri.
Spostiamoci verso il basso e usiamo il pulsante per liberarli. Dopo una breve animazione, saremo di nuovo nei panni di Candy. Scendiamo il più possibile, fino ad arrivare alla base dell'astronave **(34)**, usiamo l'ascensore, andiamo a destra e mostriamo la nostra forza nascosta raccogliendo l'enorme barile di carburante sulla destra! Tornati all'astronave, usiamo il tubo. Torniamo dentro e rifacciamo la strada al contrario fino in cima, ricordandoci di girare la valvola al piano più in basso e di tirare la leva rossa in quello intermedio. Una volta in cima, premiamo il tasto di accensione... e ammiriamo la sequenza finale del gioco, che contiene decisamente una sorpresa **(35)**!
Abbiamo terminato *Stupid Invaders*! Grazie a noi i cinque alieni sono sani e salvi sulla via di casa. Che dire di tutti gli altri sulla Terra? Speriamo non succeda davvero!

GIOCHI COMPUTER

TRUCCHI

Per prima cosa, cerchiamo all'interno dal file del gioco installati nel nostro disco, il file "levels.txt". Apriamolo con il BloccoNote e cerchiamo le righe "req_tokens=" e "req_babies=". Cambiamo il numero che troviamo in uno più piccolo, minore del numero di gettoni che possediamo. Salviamo le modifiche al file e ricarichiamo il gioco e la partita. Così, potremo facilmente passare un livello o un punto del gioco che richiede un certo numero di gettoni o altro.

INSANE
Un gioco di corse diverso dal solito, ma comunque valido e giudicato positivamente dalla nostra redazione. Dovremo guidare diversi tipi di vetture dal TIR alle Dune Buggy, sempre e comunque in percorsi "fuori pista" molto divertenti.

Inseriamo questi codici al menu principale e lanciamo una partita.

GOKARTZ – rimpicciolisce le ruote.
BIGHEADZ – ingrandisce la testa dei concorrenti.
BOXERZ – ingigantisce testa e piedi...
BIGFOOTZ – ingrandisce le ruote.

34 - L'ASTRONAVE

35 - IL DISASTRO FINALE!

TERZA PARTE!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Finalmente possiamo leggere la terza parte della sconfinata guida a *Tomb Raider Chronicles*, che ci aiuterà a far superare alla stupenda Lara tutte le incredibili avventure che dovrà affrontare!

TRUCCHI

MAJESTY
Un gioco di strategia in tempo reale di ambientazione fantastica diverso dal solito: il nostro compito sarà modificare l'ambiente in cui le unità si muovono e non le unità stesse, che vivono una vita propria sulla quale non possiamo intervenire direttamente.

Premiamo INVIO e poi inseriamo questi codici durante il gioco, per attivare i trucchi corrispondenti:

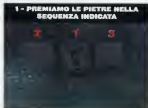
-build anything - tutte le costruzioni sono subito disponibili.
-cheezy towers - toglie i limiti alle magie.
-fill this bag - aggiunge 10.000 pezzi d'oro.
-frame it - mostra il numero di fotogrammi al secondo disegnati sullo schermo.
-give me power - abilita tutte le magie e le rende subito disponibili.
-now you die - per perdere istantaneamente la partita.
-revelation - mostra tutta la mappa.
-restoration - ricarica l'energia.
-victory is mine - per vincere istantaneamente la partita.

SHOGUN: TOTAL WAR
***Shogun: Total War* è uno dei migliori giochi strategici apparsi nel corso del 2000. Il Giappone feudale, i samurai e ben 7 clan da gestire fanno da sfondo a un sistema di gioco davvero valido, che garantisce longevità ai massimi livelli.**

Inseriamo questi codici durante il gioco, per attivare i trucchi:

.daggins - mostra la mappa completa.

La Cappella

Nell'ultima puntata avevamo lasciato Lara all'ingresso della cappella.
Andiamo sul fondo della cappella e poniamoci di fronte ai tre lastroni di pietra. Premiamoli nel seguente ordine: quello di centro, quello di sinistra, quello di destra **(1)**. Ora, all'interno della stanza ci sono 4 scheletri semi-invisibili. Teniamocene alla larga, perché la loro spada ci toglierà parecchia energia. Per tornare verso l'ingresso dobbiamo costeggiare il muro a sinistra dei lastroni di pietra (per intenderci, dove c'è il contenitore della sabbia), passare attraverso le panche e procedere dietro la colonna, costeggiando le panche messe di traverso **(2)**.
Corriamo velocemente dentro la cripta che nel frattempo si è aperta, evitando anche l'ultimo scheletro. In un filmato precedente abbiamo potuto vedere un demone che maneggiava un pomello sulla prima panca della cripta **(3)**.
Andiamo anche noi al pomello e premiamo il tasto Azione per raccogliere la Polvere d'Ossa, che dobbiamo versare nel contenitore sella sabbia in fondo alla cappella. Già che ci siamo, andiamo verso lo scheletro con la spada e raccogliamo per terra un piccolo medi-pack. Per evitare di essere tagliuzzati, possiamo strisciare fino al contenitore della sabbia: gli scheletri non ci colpiranno con le loro lame affilate. Versiamo la Polvere d'Ossa nel contenitore della sabbia e... gli scheletri si volatilizzeranno per sempre. Si aprirà, inoltre, la porta vicino alle scale **(4)**. **Salviamo il gioco.** Entriamo nella porta ma non saltiamo giù dalla rampa. Soffermiamoci, invece, a guardare il soffitto. Scoveremo un passaggio: saltiamo e aggrappiamoci per percorrerlo. Troveremo una leva. Azioniamola e la porta nella cripta si aprirà. Torniamo nella cripta, entriamo nella porta appena aperta, raccogliamo il medi-pack grande, allunghiamo la mano nel foro sul muro e raccogliamo il primo Segreto, una rosa dorata **(5)**.
Ritorniamo nella porta aperta in precedenza e scivoliamo lungo la rampa. Alcuni pipistrelli ci daranno il benvenuto. Corriamo in tondo per risparmiare un po' di energia vitale. Scendiamo nella buca. Appendiamoci al bordo e lasciamoci cadere. Sul fondo c'è dell'acqua che attutirà l'impatto **(6)**.

Il Labirinto

Inizia uno degli enigmi più complessi del gioco. La strategia da adottare per non perdersi in questo intricato labirinto è quella di prendere nota delle figure disegnate sui lastroni di pietra, sia nelle scale a chiocciola, sia nelle grandi stanze con il meccanismo che fa ruotare la struttura centrale **(7)**.
Saliamo per le scale e percorriamo il passaggio della prima entrata a destra. Ci troveremo nella prima stanza, dove potremo raccogliere anche il secondo Segreto **(8)**. Guardiamo attentamente a sinistra **(9)**: c'è un varco nella balaustra ed è da qui che dovremo passare per andare a prendere il Segreto. Prendiamo una bella rincorsa e saltiamo, afferrando il bordo della piattaforma. Rimanendo appesi, spostiamoci verso destra, giriamo l'angolo e saliamo sulla piattaforma rappresentata dal lastrone di pietra con un uomo a tre teste. Spicchiamo un salto verso il passaggio che ci porterà al

1 - PREMIAMO LE PIETRE NELLA SEQUENZA INDICATA

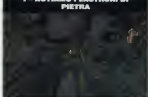
2 - IL PERCORSO DA SEGUIRE

3 - IL POMELLO DA MANOMETTERE

4 - VARCHIAMO LA PORTA APERTA

5 - LA ROSA DORATA

6 - BUTTIAMOCI NEL BARATRO

7 - NOTIAMO I LASTRONI DI PIETRA

8 - A SINISTRA IL PASSAGGIO PER IL SEGRETO

9 - IL PERCORSO PER IL SEGRETO

10 - LA ROSA DORATA

11 - RACCOGLIAMO IL LIBRO

12 - SEGUIAMO LE LUCI AMICHE

secondo Segreto, una rosa dorata **(10)**. Torniamo indietro ripercorrendo il medesimo percorso. Procediamo lungo il ponte fino a premere l'interruttore e verrà azionato un meccanismo che farà ruotare le piattaforme. Prendiamo l'entrata raffigurante due soldati che combattono sulla destra e saliamo al secondo livello.

Corriamo fino alla sommità del pozzo, per raccogliere il piccolo medi-pack. Entriamo nel passaggio all'ultimo piano, percorriamolo e, al centro della macchina rotante, prendiamo il Bestiario **(11)**. Si aprirà una porta oltre il varco. Prendiamo la rincorsa e saltiamo oltre il varco. Andiamo sul fondo del pozzo.

Raccogliamo il grosso medi-pack e verremo accolti da 3 luci magiche, che ci inviteranno a seguirle **(12)**. Saliamo per la rampa. Le luci ci indicheranno il passaggio per accedere al terzo Segreto **(13)**. Appendiamoci con un salto alle sbarre al soffitto, dirigiamoci verso la fenditura e strisciamoci dentro. Una volta dentro la fessura, facciamo attenzione: il pavimento possiede una fossa con delle punte affilate sul fondo. Appendiamoci e giriamoci attorno, risalendo dalla parte del Segreto **(14)**. Facciamo lo stesso percorso per ritornare al pozzo. Ora dobbiamo salire verso la cima del pozzo. Ripercorriamo il percorso già affrontato con le luci, ma invece che appenderci alle sbarre del soffitto, dovremo saltare sulla piattaforma di fronte aggrappandoci al bordo, e così via fino a raggiungere l'uscita all'aperto **(15)**. **Salviamo il gioco**. Le luci ci chiedono nuovamente di seguirle nel labirinto. Andiamo avanti velocemente e saltiamo tutti gli ostacoli. Se non agiamo velocemente e con precisione una bestia terribile emergerà dalla grotta di sinistra e ci seguirà. L'unica nostra fonte di salvezza sarà quella di buttarsi dentro una delle fosse lungo il percorso e ricominciare daccapo. Una volta raggiunta la rampa grazie all'aiuto delle luci, scivoliamo nel nuovo livello. Prendiamo il medi-pack grande e diamoci un'occhiata attorno...

Il Vecchio Mulino

Questo è uno dei livelli più lunghi da terminare, quindi salviamo spesso! Ci troveremo in un vialetto con una entrata sulla sinistra e un blocco quadrato di pietra di colore nero sul terreno davanti a noi. Non potremo procedere (un cavaliere ci impedirà di andare avanti sul sentiero). Entriamo quindi nella caverna sulla sinistra **(16)**. Raggiungeremo un incrocio a "T". A destra entreremo in una valle, nel centro della quale c'è una corda sospesa. A sinistra, invece, troveremo, oltre a uno stormo di fastidiosi pipistrelli, un piccolo medi-pack e una torcia accesa. Ci servirà più avanti.

Andiamo nella vallata. **Salviamo il gioco**. Un filmato introduttivo ci mostrerà due diavoletti dispettosi che cominceranno a tirarci le pietre **(17)**. Prendiamo la rincorsa e appendiamoci velocemente alla corda. Scorriamo in basso,

13 - LE LUCI INDICANO DOV'È IL SEGRETO

14 - IL TERZO SEGRETO

15 - SEGUIAMO ANCORA LE LUCI NEL LABIRINTO

TRUCCHI

.muchkoku. – per avere KoKu illimitati.
.prototypearmy. – energia infinita per le nostre unità.
.ifoundsomecu. – per avere metallo in abbondanza.

AIRFIX DOGFIGHTER

***Airfix Dogfighter* è un titolo un po' particolare: dobbiamo guidare un modellino di aeroplano all'interno di una casa, raccogliendo bonus, combattendo i nemici e completando le missioni che ci vengono assegnate. Il divertimento è assicurato.**

Inseriamo questi codici durante il gioco, per attivare i corrispondenti trucchi:

hybris – invincibilità.
hefaistos – abilita tutte le armi.
athena – super potenziamento.
admiral – medaglie!
autopilot – pilota automatico.
racerwagen – per passare dagli aerei alle macchine.
slomo – rallenta il gioco.
birgeroco – velocizza il gioco.
hades – per perdere la missione automaticamente.
prometheus – per avere accesso immediato a tutte le missioni.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOM

Strategia, missioni e tante unità: un mix fantastico che rende *Kingdom* davvero valido. I fan del primo capitolo di questa serie non si possono permettere di lasciarlo incompiuto, ecco quindi alcuni trucchi per terminarlo con successo.

Dopo aver avviato un gioco nuovo in modalità "skirmish", o in modalità multigiocatore, premiamo INVIO per far apparire la maschera di dialogo. Premiamo "+" poi inseriamo i codici seguenti e premiamo INVIO per attivarli.
Inseriamo due volte lo stesso codice per disabilitarlo.

Atm – mana al massimo livello.
Cdstart – avvia e blocca la musica.
Combustion – uccide i nemici.

TRUCCHI

Dither – modifica la visuale di gioco.
Doubleshot – le armi raddoppiano di potenza.
fogcolor 1-256 – cambia il colore della nebbia.
halfshot – dimezza la potenza delle armi.
ilose – sconfitta istantanea.
infrared – abilita/disabilita alcuni effetti grafici durante la battaglia.
iwin – vittoria istantanea.
kill 0-4 – uccide il giocatore numero # .
lotsablood – aumenta il sangue…sullo schermo.
lushee – limita l'incremento delle risorse.
meteor – tempesta di meteore.
nanolathing – raddoppia il metallo necessario e la quantità di metallo che si può recuperare.
noenergy – toglie energia.
nometal – elimina il metallo.
nowisee – mostra la mappa completa.
radar – mostra il 100% di copertura radar.
shareradar – mostra tutte le informazioni radar.
shootall – le nostre unità attaccano tutti i nemici.
sing – le unità cantano quando ricevono gli ordini.
tilt – porta al massimo uomini e materiali.
view 0-4 – permette di vedere la quantità di metallo e energia del giocatore numero #.
zipper – velocizza la costruzione delle unità.

Qualche altro trucco: scegliamo di essere gli Aramon. Usiamo il Monarch per distruggere le unità del nemico che costruiscono altre armate, come ad

16 - ENTRIAMO NELLA GROTTA A SINISTRA

17 - GLI OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE

18 - RACCOGLIAMO LA TORCIA SPENTA

21 - RACCOGLIAMO IL PIEDE DI PORCO

20 - LANCIAMO LA TORCIA VERSO I DIAVOLETTI

19 - ACCENDIAMO LA TORCIA

fino al termine della fune (facciamolo sempre), allineiamoci verso il ripiano dove si trova la torcia spenta (alla sinistra dell'entrata) **(18)**, dondoliamoci e saltiamo appendendoci alla piattaforma grigia (ricordiamoci che per saltare dobbiamo premere il tasto ALT e la freccia in avanti). Raccogliamo la torcia e torniamo all'entrata il più velocemente possibile, dato che i due diavoletti non smetteranno un secondo di infastidirci e cominceranno a correre in tondo terrorizzati **(20)**. Tiriamo nella valle e tiriamo nella direzione dei due diavoletti la torcia accesa Smetteranno di infastidirci e cominceranno a correre in tondo terrorizzati **(20)** Appendiamoci alla corda e allineiamoci verso il ripiano di destra, dove c'è uno steccato

22 - IL PRIMO SEGRETO

Saltiamo, aggrappandoci come al solito al ripiano, e prendiamo la sbarra dallo steccato, ottenendo un comodo piede di porco **(21)**. Riscendiamo al ripiano con i piccoli roditori, strisciamo nella piccola grotta proprio sotto il ripiano con lo steccato Troveremo il primo Segreto, una rosa dorata **(22)**. Ritorniamo all'aperto **Salviamo il gioco** Posizioniamoci di spalle verso la parete e con la grotta del segreto sulla sinistra (la visuale sarà con Lara di fronte, quindi la grotta sarà alla sinistra dello schermo). Prendiamo la rincorsa e saltiamo dall'altra parte della vallata, appendendoci al ripiano Risaliamo verso l'entrata della caverna per saltare

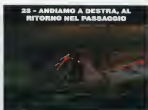
23 - ANDIAMO A DESTRA, AL RITORNO NEL PASSAGGIO

25 - IL PERCORSO DA SEGUIRE

nuovamente sulla corda Allineiamoci questa volta alla destra del ripiano con lo steccato. Entriamo nel passaggio **(23)** Percorriamo la fessura restando appesi, per poi riprendere a strisciare. Al termine del percorso facciamo caso alle varie colonne di pietra. Raccogliamo il medi-pack grande nella valletta. Dobbiamo rassegnarci all'idea che con qualche salto ben effettuato possiamo "facilmente" ritornare nella fessura **(24)**. Posizioniamoci al centro davanti alla colonna e, restando appesi, spostiamoci lateralmente verso sinistra Quindi facciamo uno altro spostamento verso destra Facciamo poi un salto all'indietro e subito dopo un salto

24 - LE COLONNE UTILIZZATE PER IL SALTO

26 - IL PERCORSO PER TORNARE NEL PASSAGGIO

27 - SEGUIAMO L'INDICAZIONE

laterale a sinistra, tenendo premuto il tasto di sinistra per correggere il salto in volo (25). Aggrappiamoci alla colonna alta, spostiamoci completamente a destra, saliamo e scivoliamo, saltando velocemente sulla colonna davanti e spiccando un salto a destra, correggendolo verso sinistra in volo. Appendiamoci al varco, garantendoci il ritorno alla valletta (26). Percorriamo l'angusto passaggio e andiamo all'interno della grotta sulla destra che non avevamo ancora visitato. Troveremo un medi-pack grande e dovremo utilizzare il piede di porco sulla parete, con il blocco di gesso. Ora possiamo finalmente uscire da questa valletta e tornare al blocco di pietra iniziale. Restando sopra il blocco di pietra usiamo il gesso. Segue un filmato. Entriamo nella caverna alla fine del sentiero, scendiamo per la rampa. **Salviamo il gioco**. Ci troviamo in un largo piazzale con una costruzione di fronte, tante pozzanghere e ruscelli tutto intorno. Dirigiamoci verso destra, tra le due costruzioni, per trovare un passaggio che ci condurrà verso la ruota di una macina immersa in un ruscello (27). Saltiamo oltre il torrente e seguiamo il percorso giungendo davanti al mulino a vento.
Sulla sinistra c'è una caverna che dobbiamo immediatamente visitare (28). Proseguiamo attraverso la fenditura e raccogliamo il medi-pack grande. **Salviamo il gioco**, perché dovremo raccogliere il secondo Segreto al di là delle fiamme. Non importa se ci incendiamo, perché oltre le fiamme c'è una pozza d'acqua che spegnerà il fuoco. Una volta in salvo, raccogliamo la rosa dorata, tuffiamoci nuovamente in acqua e seguiamo la caverna, per tornare nel piazzale dove c'è il mulino a vento. **Salviamo il gioco**. Ora dovremo buttarci nel laghetto che circonda il mulino. Scegliamo la parte sinistra, avendo di fronte il mulino. Tuffiamoci nelle profondità seguendo la direzione della caverna luminosa (29), sorvegliata da una strega

25 - AVANTI IL SEGRETO, A DESTRA IL MULINO

29 - GIÙ VERSO LA TANA DELLA STREGA

30 - LA STREGA SOTTOMARINA

TRUCCHI

esempio lo shamen, poi facciamole resuscitare e usiamole per produrre dragoni per noi. Se parteggiamo per i Taros, possiamo usare il mago (Mind Mage) per convertire un edificio nemico alla nostra causa, comprese tutte le unità che contiene.

MIDTOWN MADNESS
Midtown Madness realizza il sogno di moltissimi videogiocatori: guidare una macchina da brivido nel bel mezzo di una città. I ponti, i semafori e i monumenti del centro storico di Chicago sono riprodotti fedelmente… chissà quando potremo andare a zonzo per Milano, Roma, Napoli o la nostra città?

Per usare i trucchi durante il gioco, schiacciamo e teniamo premuto CTRL+ALT+SHIFT+F7 finché appare il cursore. Adesso inseriamo i seguenti codici. Attenzione però: il primo gruppo di codici blocca il punteggio, il secondo no.

/nodamage – indistruttibilità.
/fuzz – abilita/disabilita il radar della polizia.
/slide – fa slittare tutte le vetture.
/bridge – i ponti si alzano/abbassano molto velocemente.
/puck – la nostra vettura inizia a slittare.
/grav – gravità lunare: si salta facilmente…
/postal – possiamo usare il clacson per spaccare le caselle della posta.

/talkfast – velocizza il commento.
/talkslow – rallenta il commento.
/big – allarga...le persone.
/tiny – fa dimagrire le persone.
/ufo – gli aerei si trasformano in UFO.

/dizzy – modifica il cielo.
/swap – i treni si trasformano in aerei.
/damage – abilita i danni alle vetture.
/smoke – ruote…fumanti.
/nosmoke – ruote normali.

Dopo questo primo elenco di trucchi GMC ve ne offre un'altra serie; inseriamo i seguenti codici al posto del

31 - LA RUOTA CHE APRE LA PORTA

32 - IL PERCORSO PER RAGGIUNGERE LA PORTA

33 - TIRIAMO LA LEVA

34 - IN AVANTI PER IL SEGRETO, POI AL RITORNO A SINISTRA

35 - LA ROSA DORATA

36 - IL PERCORSO SUI TETTI

marina. Al centro della caverna, appoggiato a un quadrato dorato sul fondo, c'è un oggetto che dobbiamo prendere. Aspettiamo che la strega nuoti verso destra e che non sia sopra il quadrato dorato e raccogliamo la moneta d'argento. Se ci capita di combattere con la strega non preoccupiamoci. Lara si saprà difendere, ma dovremo tornare velocemente in superficie per riprendere fiato.

Dopo aver preso la moneta d'argento nuotiamo velocemente verso la superficie, anche se saremo inseguiti e percossi dalla strega **(30)**. Nuotiamo davanti al mulino e immergiamoci, buttando poi la moneta nella gabbia. Un filmato ci mostrerà la triste fine di un essere demoniaco. Ritorniamo nella tana della strega sott'acqua e dirigiamoci nella caverna subacquea, che ci condurrà all'interno del mulino a vento.

Dopo essere entrati, saliamo per la rampa e cerchiamo la leva rotante. Posizioniamoci di fronte e salviamo il gioco **(31)**. Dobbiamo ruotare la leva per quattro volte, per aprire una porta a tempo che dobbiamo raggiungere velocemente.

Andiamo rapidamente a sinistra della leva che ruota, prendiamo una rincorsa e saltiamo aggrappandoci alla sbarra sopra l'acqua. Lara comincerà a piroettare ma lasciamo subito il tasto CTRL per permetterle di scendere dalla sbarra e atterrare comodamente sulla piattaforma di fronte. Giriamoci e saltiamo velocemente in direzione della piattaforma con la porta scorrevole che si sta chiudendo **(32)**. Strisciamo sotto la porta anche se saremo raggiunti dai pipistrelli. Non scendiamo per la rampa: rivolti verso di essa saltiamo afferrando il bordo del ripiano sopra la nostra testa. Saliamoci sopra e voltiamoci. Attiviamo l'interruttore che sta sul muro, appendendoci su di esso con un salto e una presa **(33)**. Solo ora scendiamo per la rampa ed entriamo in acqua. Nuotiamo fino al tunnel subacqueo e poi proseguiamo, fino al punto in cui potremo uscire dall'acqua. Torniamo alla valle della ruota idraulica attraverso la caverna. Corriamo fino al canale

37 - PROCEDIAMO CON PRECISIONE E PAZIENZA

TRUCCHI

nostro nome, poi facciamo partire un nuovo gioco.

Showme Cops – mostra la polizia sulla mappa.
Big Bus Party – tutti i veicoli del traffico diventano bus.
Tiny Car – tutti i veicoli diventano vetture compatte.
Jet Planes – tutte le macchine si trasformano in aerei.
Warp Eleven – velocizza dieci volte l'intelligenza artificiale.
amizdA eoJ – tutte le macchine vanno in retromarcia!

Non è finita! Se iniziamo un gioco nuovo in "Cruise Mode", avremo la possibilità di usare le seguenti macchine:

vasedans – scegliamo la Cadillac per guidare una macchina normale.
vasedanl – scegliamo la Bullet per guidare una macchina illuminata.
vavan – scegliamo la Ford F350 per guidare un autocarro.
vacompact – scegliamo il Maggiolone per guidare la Rabbit.
vapickup – scegliamo la Ford F350 per guidare un camioncino pickup.
vadelivery – scegliamo la Ford F350 per guidare un camion.
vadiesel – scegliamo l'autobus per guidare un diesel.
valimo – scegliamo la Mustang GT per guidare una Limousine.
valimoblack – scegliamo la Mustang GT per guidare una Limousine nera.
valimoangel – scegliamo la Mustang GT per guidare una Limousine bianca.
vataxi – scegliamo la Cadillac per guidare un taxi giallo.
vataxicheck – scegliamo la Cadillac per guidare un taxi verde.
vaboeing_small – scegliamo l'autobus per guidare un mini-jet.

Apriamo Gestione Risorse, cerchiamo il file eseguibile e creiamo un collegamento al file. Poi sulla riga di comando inseriamo i seguenti codici per attivare i trucchi.

Con "-allrace" possiamo

TRUCCHI

avere accesso a tutte le gare. Con "-allcars" possiamo avere accesso a tutte le vetture.

Per esempio:
C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace

Inoltre, nella modalità "BLITZ" possiamo rimuovere il timer. Clicchiamo sul tasto che cambia le visuali all'inizio della corsa, per entrare (con la telecamera) all'interno della vettura. Scegliamo la visuale che ci permette di vedere dietro (Look Back). Mentre facciamo questo, premiamo di nuovo il pulsante delle visuali. A questo punto, il timer dovrebbe sparire. Per farlo riapparire, torniamo in macchina e scegliamo di nuovo la visuale posteriore.

RAGE OF MAGES 2
Rage of Mages 2 è un titolo che parte da una buona idea, ma purtroppo i risultati non sono dei migliori. Grafica e longevità risultano molto penalizzate, con i trucchi di GMC però potremo ridare nuova linfa a questo gioco.

Premiamo INVIO sulla mappa di gioco e inseriamo: **Coward o *Coward per abilitare i trucchi. Poi inseriamo uno dei seguenti codici:

*create XXX gold – al posto di XXX mettiamo un numero qualsiasi per avere oro in quantità.
*modify self+god - invincibilità.
*modify army+god - invincibilità.

38 - GIRIAMO IL MECCANISMO

d'acqua, sul lato sinistro della costruzione che avevamo davanti all'inizio del livello (34). Il flusso idrico si è fermato. Nuotiamo sul fondo del canale, ma non usciamo subito, bensì continuiamo a nuotare finché non troviamo un piccolo tunnel subacqueo sul lato sinistro.
Nuotiamoci dentro e prendiamo il terzo Segreto, una rosa dorata (35). Ora torniamo indietro nel canale con la piattaforma e saliamoci sopra. Percorriamo la caverna e raggiungiamo la sommità che sovrasta tutta la piazza. Prendiamo la rincorsa e saltiamo sulla piattaforma grigia che si trova a sinistra, poi prendiamo un'altra rincorsa e saltiamo sul tetto (36-37).
Ci conviene salvare il gioco a ogni salto ben riuscito. Camminiamo all'indietro finché ci è possibile, per prendere una rincorsa e saltare sulla parte centrale del tetto. Prendiamo un'altra rincorsa per saltare verso il quadrato illuminato sul tetto. Infine, prendiamo la rincorsa e facciamo un ultimo salto in diagonale verso l'angolo posto alla sommità del tetto dell'edificio basso.
Strisciamo nel sottotetto e caliamoci. Giriamo la ruota sul muro per fermare il volano idraulico e assistere al filmato conclusivo (38).

Tredicesimo piano
Assistiamo a un breve filmato introduttivo (39). Andiamo alla fine del condotto a sinistra, sotto la ventola. Guardiamo in basso per vedere una grata rotta. Utilizziamo l'HK in modalità cecchino per distruggere la grata con un solo colpo (40). Strisciamo nella fenditura per prendere il medi-pack grande. Procediamo e fermiamoci alla finestra con le sbarre per goderci un breve filmato (41).
Continuiamo a strisciare lungo il condotto fino a quello con i raggi laser.
Strisciamo a destra e prendiamo il medi-pack grande. Ritorniamo al piccolo pozzo nel condotto; quando il raggio laser ci passa sopra, alziamoci e saltiamo da una parte all'altra del pozzo (42). Corriamo in salvo sull'altro lato del condotto, ignorando la grata rotta e strisciando a sinistra. Introduciamoci nel magazzino.
Perquisiamo le mensole nel magazzino, trovando un piccolo medi-pack, un martello e munizioni per l'HK (43). Saliamo sulla cassa e torniamo al condotto, saltando per afferrare il suo bordo. Torniamo al condotto con il raggio laser e il pavimento inclinato.

39 - SIAMO NEI CONDOTTI

40 - MIRIAMO ALLA GRATA

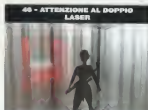
Distruggiamo la grata rotta e strisciamoci dentro. Strisciamo all'indietro verso l'apertura e quando vedremo la luce rossa del raggio laser aspettiamo un poco, quindi entriamo; immediatamente acquattiamoci a terra.
Torniamo in posizione eretta quando il condotto risale (44). Attendiamo che il raggio laser ci passi sopra, quindi corriamo e infiliamoci nella fenditura, prima che il raggio laser torni indietro. Introduciamoci nella stanza con l'armatura.
Prendiamo il primo Segreto, una rosa dorata al centro del pavimento (45). Ora dobbiamo tornare indietro attraverso i condotti.
Aspettiamo che il raggio laser ritorni sull'altro lato, quindi alziamoci e corriamo, infilandoci nella fenditura alla fine del piano inclinato, ovviamente prima che il raggio laser ritorni.
Aspettiamo che il raggio laser riparta sul lato opposto per alzarci e infilarci nel condotto più in alto. Torniamo al condotto con la ventola e l'altro raggio laser. Camminiamo vicino al piccolo pozzo. Potremo avere bisogno di fare un passo indietro dal bordo del pozzo del raggio laser. Aspettiamo che il raggio laser illumini il pozzo, quindi saltiamo

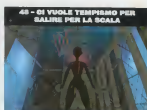
41 - ECCO IL SEGRETO

42 - ATTENZIONE AL LASER

43 - FRUGHIAMO NEGLI SCAFFALI

44 - SALTIAMO E ACCUCCIAMOCI

45 - RACCOGLIAMO IL SEGRETO

46 - ATTENZIONE AL DOPPIO LASER

47 - USIAMO IL MARTELLO

48 - CI VUOLE TEMPISMO PER SALIRE PER LA SCALA

49 - MIRIAMO AL PANNELLO BUCATO

50 - NON SVEGLIAMO LA GUARDIA

51 - FRUGHIAMO GLI SCAFFALI

immediatamente oltre la voragine e iniziamo a strisciare. Andiamo nel condotto sulla destra e passiamo le sbarre blu. Fermiamoci quando saremo sotto la ventola. **Salviamo il gioco** e utilizziamo un medi-pack, se non abbiamo molta energia.

Due raggi laser, uno alto e uno basso si muovono nel condotto **(46)**. Camminiamo fino al limite estremo del bordo del quadrato sotto la ventola, rivolti verso i raggi laser. Acquattiamoci e aspettiamo che il raggio laser più basso si diriga verso il nostro lato. Alziamoci, seguendo il raggio laser inferiore finché non arriviamo proprio sotto la tettoia alta. Mentre teniamo premuto il tasto per acquattarci, aspettiamo che il raggio laser superiore ci passi sopra, a questo punto alziamoci e saltiamo oltre il raggio laser inferiore. Dobbiamo fare tutto questo con un tempismo perfetto, pena la morte per folgoramento.

Corriamo alla scala, accucciandoci e aspettando che il raggio laser ci passi sopra la testa. Aspettiamo fino a quando il raggio laser in alto torna indietro, quindi saliamo per la scala. Camminiamo fino alla fine del condotto e prendiamo le munizioni dell'HK. Proseguiamo e raggiungiamo la porta alla fine del condotto. Usiamo il martello per rompere la serratura della porta **(47)**. Prima di salire per la scala dobbiamo trovare la piattaforma opposta alla porta. Saltiamo, aggrappiamoci e saliamoci per prendere ulteriori munizioni per l'HK. **Salviamo il gioco**. Saltiamo ancora afferrando la scala. Andiamo sul lato destro della scala e, quando il raggio laser finisce il suo giro sul lato destro della scala e ricomincia dal lato sinistro, iniziamo a salire **(48)**. Arriviamo fino in cima e, usando la modalità cecchino, distruggiamo il pannello forato **(49)**. Entriamo in un altro condotto e andiamo a sinistra, per prendere le munizioni per l'HK. **Salviamo il gioco**. Camminiamo sul lato destro del corridoio e fermiamoci quando sentiremo la sirena dell'allarme. Osserviamo la guardia che cammina. Commutiamo l'HK, in modo da ottenere la modalità di fuoco rapido. Non usiamo il mirino laser, ma aspettiamo fino a quando Lara non miri da sola alla guardia e spariamo prima che lui possa voltarsi verso la mitragliatrice automatica nel corridoio dietro di noi. Se la guardia iniziasse a correre, si dirigerebbe verso la mitragliatrice e noi dovremmo riuscire a ucciderla prima che la raggiunga. Entriamo nella stanza. Noteremo la presenza di un computer alla fine del corridoio sulla sinistra, quindi troviamo la grata rotta di fronte al distributore della Coca-Cola. Spariamo alla grata ed entriamo nel condotto. Alziamoci e distruggiamo la grata finale. **Salviamo il gioco**. Camminiamo lentamente tenendo premuto il tasto SHIFT nell'ufficio della guardia che riposa **(50)**. Prendiamo dal bancone la carta d'accesso ai livelli superiori e usiamola nella fessura situata vicino alla porta nell'ufficio. Entriamo nel magazzino e frughiamo tra gli scaffali, fino a trovare un piccolo medi-pack e le munizioni per l'HK **(51)**. Torniamo nel corridoio e cerchiamo i pulsanti dell'ascensore vicino ai banli. Premiamo il pulsante dell'ascensore per aprire le porte. Entriamo nell'ascensore e premiamo i pulsanti, in modo tale da far arrivare l'ascensore al 16° piano. Notiamo le guardie sul lato destro della sala **(52)**. Strisciamo, per evitare di allarmare le guardie, a sinistra in fondo alla sala verso la porta

52 - ATTENZIONE ALLE GUARDIE

53 - STRISCIAMO FINO ALL'INTERRUTTORE

54 - ATTIVIAMO L'OLOGRAMMA DELL'IRIS

TRUCCHI

*modify self+spell - per avere tutte le formule magiche.
*modify self+spells - tutte le formule.
*modify army+spells - tutte le formule.

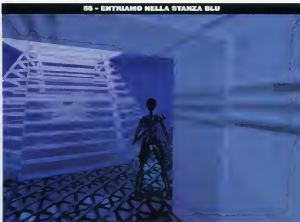
*killall - uccide tutti i nemici.
*show map - mostra la mappa.
*hide map - nasconde la mappa.
*victory - vittoria istantanea.

REQUIEM: AVENGING ANGEL
Un gioco con diversi lati positivi e qualche carenza, che possiamo superare usando i trucchi di GMC. Per concludere le partite che non siamo riusciti a finire, o iniziarne di nuove, premiamo INVIO e poi inseriamo questi codici. Il primo trucco della lista è importante perché abilita tutti gli altri.

csmilton - abilita i trucchi.
debug - mostra informazioni sul gioco.
mpquery - mostra informazioni durante la modalità multigiocatore.
edkeys - ripristina le combinazioni originali delle chiavi.
fov <numero> - fissa la distanza, valore normale è 120.
calcfps - abilita/disabilita il calcolo del *frame rate*.
showfps - mostra il *frame rate*.
run <0-1> - abilita/disabilita la corsa.
look <0-1> - abilita la visuale libero.
xhair <0-1> - abilita il mirino.
text <0-1> - abilita il testo a video.
shadows <0-1> - abilita/disabilita le ombre.
hidegun <0-1> - abilita l'arma nascosta.
sfx <0-1> - abilita/disabilita gli effetti sonori.
steps< 0-1> - abilita/disabilita le orme.
res <plus> - mostra la risoluzione dello schermo.
res <minus> - modifica la risoluzione dello schermo.
res <0-9> - fissa la risoluzione di gioco.
mouse <0.0-100.0> - fissa la velocità del mouse, 50 è normale.
intensity <0.0-100.0> - fissa

TRUCCHI

la luminosità, 50 è normale.
sound <0.0-100.0> – fissa il volume del sonoro generale, 100 è normale.
dialog <0.0-100.0> – fissa il volume dei dialoghi, 100 è normale.
music <0.0-100.0> – fissa il volume della musica, 100 è normale.
csstigmata – per avere tutte le armi, le munizioni, energia, la polvere degli Angeli, tutti gli oggetti e le Essenze.
csitems – abilita tutti gli oggetti.
csshroud – piena armatura e energia.
cshealth – piena energia.
csrosary – polvere degli Angeli.
csammo – munizioni.
csguns – tutte le armi.
csyhwh – invincibilità.
csportal – mostra il funzionamento del sistema grafico 3D.
csessence – Essenze illimitate.
csmapper – mappa automatica.
csmapper 0 – nasconde la mappa.
csmapper 1 – mostra solo la mappa.
csmapper 2 – mostra mappa e oggetti.
cshalt – ferma il tempo.
csvanish – uccide tutti i nemici.
cshost – in volo.
csback – va all'ultimo gioco salvato.
cs3dnow!on – abilita il supporto AMD 3DNow!
cs3dnow!off – disabilita il supporto AMD 3DNow!
cstourist – aumenta la velocità.
csgo <numero> – torna al punto di partenza.
csgo <x, y, z coord> – va alle coordinate inserite.
csao <numero> – inserisce l'oggetto indicato nell'inventario.
csro – azzera l'inventario.
cstime <0-200> – fissa il timer di gioco.
csblah – mostra un messaggio di test.
csverbose – descrive dettagliatamente le armi.
cswire – mostra la mappa evidenziando la struttura dell'ambiente.
cstimeouts – disabilita il timeout.

csmap <nome della mappa>
Ecco l'elenco dei livelli:

55 - ENTRIAMO NELLA STANZA BLU

triangolare illuminata dalla luce rossa. Utilizziamo la carta d'accesso nella serratura elettronica posta vicino alla porta **(53)** Entriamo nella sala di controllo e camminiamo per non allarmare gli operatori. Premiamo il bottone sul tavolo quadrato, attivando un ologramma dell'iris **(54)** Torniamo, sempre camminando, nel corridoio e strisciamo di nuovo fino a raggiungere l'ascensore. Usiamo l'HK in modalità cecchino per mirare oltre il banle e sparare a una delle guardie. Ci conviene commutare la modalità di fuoco rapido Aspettiamo dietro al banle che la seconda guardia ci raggiunga e uccidiamola non appena appare. Attendiamo pazientemente che la terza guardia venga a controllare cosa sia successo e uccidiamola Attraversiamo la sala ed entriamo nella stanza blu sopra l'iris **(55)**. Camminiamo verso la porta opposta. Entriamo nella stanza con la guardia che indossa l'uniforme arancione Camminiamo, per evitare di disturbare la guardia, e premiamo il bottone che apre due dei contenitori con le divise Salterà fuori un dischetto di Codici di accesso **(56)** Torniamo all'ascensore e scendiamo al 13° piano. Uccidiamo le due guardie e percorriamo il corridoio dopo il distributore di Coca-Cola. Troviamo il computer e utilizziamo il dischetto di codici di accesso per aprire la grata che copre il condotto **(57)** Entriamo nel condotto appena aperto Salviamo il gioco e utilizziamo un medi-pack Ci saranno 4 esplosioni, seguite da scoppi più piccoli, dopo l'ultima grande detonazione, prendiamo la rincorsa e afferriamo il palo, scivolando verso il basso e raggiungendo all'incirca la metà del condotto; quindi facciamo un salto all'indietro per atterrare in un altro condotto **(58)** Saltiamo indietro per ripararci dalle successive esplosioni e prendiamo il secondo Segreto, una rosa dorata **(59)** Saltiamo oltre il bordo del condotto con la rosa e arriviamo al fondo. Strisciamo verso la salvezza Procediamo lungo il corridoio Zip avvisa Lara del nemico che la sta aspettando di sotto, e specifica che la faccia del grosso nemico meccanizzato non è protetta Introduciamoci in una piccola stanza, guardiamo a destra per vedere un'apertura verso il magazzino. Entriamoci e perquisiamo gli scaffali per trovare un piccolo medi-pack e un panno.

Camminiamo scendendo per gli scalini e andiamo alla porta che si trova alla sinistra dell'uomo nell'armatura. Usiamo la carta di accesso per aprire la porta della stanza delle cavie da laboratorio. Diamo un'occhiata agli scaffali trovando due bottiglie di cloroformio. Il contenitore delle cavie esplode facendole scappare. Usciamo camminando verso la sala principale, con le cavie che ci strisciano dietro. Combiniamo il panno con la bottiglia di cloroformio creando un panno imbevuto di cloroformio. Camminiamo dietro la guardia addormentandola usando il tasto Azione **(60)** Usiamo la carta di accesso nella serratura elettronica che si trova sul lato destro della porta triangolare. **Salviamo il gioco**.

La porta si chiude dietro di noi, e saremo intrappolati Usando la modalità fuoco rapido con mira automatica potremo uccidere la guardia senza troppi patemi. Se finiamo le munizioni, all'inizio del corridoio si presenteranno nuove ricariche Dopo averla uccisa, prendiamo il disco di codici di accesso per terra e usiamolo nel computer per aprire la porta successiva **(61)**. Strisciamo fino alla finestra e sbirciamo le guardie che presidiano la sala **(62)** Aspettiamo finché la guardia si volta dall'altra parte, quindi corriamo nella stanzetta a sinistra Rannicchiamoci sul retro e attendiamo che la guardia si volti da un'altra parte rispetto a noi Seguiamola e tuffiamoci nell'altra stanza sulla sinistra Acquattiamoci e nascondiamoci, fino a quando la guardia camminerà secondo un percorso tale che non possa vederci **(63)** Dopo che la guardia si sarà allontanata, portiamoci furtivamente dietro il robot nella sala controllo; ora, finalmente, potremo girarci e sparare alla guardia Partirà un filmato, terminato il quale ci troveremo di fronte all'ultimo bivio di gioco, che ci consentirà di raccogliere anche

56 - RACCOGLIAMO IL CD-ROM

57 - USIAMO IL COMPUTER CON IL CD-ROM

58 - ECCO IL PASSAGGIO

59 - L'ENNESIMA ROSA DORATA

60 - USIAMO IL CLOROFORMIO

61 - APRIAMO LA PORTA

TRUCCHI

BAUCUS1	MANU4
BAY2	MANU5
BABEL1	MERCY1
BAY1	MERCY2
BAUCUS2	MERCY
BRIDGE1	MSTREE~1
BRIDGE2	MSTREE~3
CHAOS1	MSTREE~2
CHAOS2	NEWPP2
CHAOS	NEWPP3
CITADEL4	NEWPP1
CITADEL3	NEWPP4
CORE3	NEWPP0
CORE2	POD1
CORE1	POD2
CORE0	PTB
DM6	RESEAR~3
DM5	REBELB~4
DM1	REFUGE~1
DM3	REFUGE~2
DM2	REBELB~2
DM4	RESEAR~4
DM7	REBELB~3
ENGINE1	REBELB~1
ENGINE2	RESEAR~2
END1	SEWER2
END2	SEWER3
END3	SEWER1
END	STC
GERYON	SUBWAY1
JONAHS	SUBWAY2
JONAHS1	THRONE
MANU1	TOWER3
MANU2	TOWER1
MANU6	TOWER2
MANU3	TORTURE

62 - ATTENZIONE ALLA GUARDIA

63 - ACQUATTIAMOCI

64 - MINACCIAMO LO SCIENZIATO

65 - ANDIAMO VERSO DESTRA

66 - USIAMO L'INTERRUTTORE

67 - ECCO L'IRIS

il terzo Segreto

Minacciamo l'operatore in divisa arancione con l'HK, facendo attenzione a non ucciderlo (64). Ci porterà alla sala di controllo dell'Iris. Dopo il filmato, Zip ci dà istruzioni di non uccidere l'operatore, quindi lo colpiremo con il calcio del fucile. Le guardie accorreranno per liberarsi di noi. Rimaniamo nella sala di controllo e aspettiamo che appaiano le due guardie, uccidendole. Facciamo una veloce incursione attraverso la sala con la mitragliatrice e tuffiamoci al sicuro dietro le finestre.

Continuiamo nella sala dopo la stanza di vetro con i robot, torniamo all'entrata della stanza ed entriamo nel condotto sulla sinistra (65). Salviamo il gioco. Spariamo alle due guardie, una all'estremità del condotto e l'altra vicino al raggio laser. Strisciamo sotto il raggio laser e guardiamo a sinistra. Aspettiamo finché il raggio non ci passa sopra la testa, quindi corriamo a prendere il terzo Segreto, una rosa dorata. Facciamo attenzione prima di correre oltre il raggio laser fino al comdoio blu. Saliamo per gli scalini della sala controllo che sopra l'Iris (66).

Salviamo il gioco; diamo un colpetto all'interruttore vicino al comdoio e scendiamo velocemente per le scale, arrivando così alla stanza dell'Iris (67). Saltiamo nella piattaforma sulla quale si trova l'Iris e prendiamolo.

Dopo che avremo in mano l'Iris, attraversiamo il salone per finire il livello.

IL PROSSIMO MESE

La quarta e ultima parte della colossale soluzione di *Tomb Raider Chronicles* ci attende il prossimo mese.